CASUS BELLI

1er MAGAZINE
DES JEUX DE
SIMULATION
jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

68 mars
avril 92

Jeu en encart

La guerre des Gaules

Reportage imaginaire

Les voyages de l'astronome

Ludotique

Les simulateurs de vol



255 FB - 9 FS - 5.50 $ can

68

Sommaire

Scénarios

Rubriques



N'oubliez pas notre bulletin d'abonnement en page 106.

CASUS BELLI n° 68. Mars-Avril 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Franck Dion, Sandrine Gestin, Didier Guiserix, Jean-Marie Noël, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Rêve de Dragon est un jeu Ludodélire, L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en français par Descartes Éditeur, Hurlements est un jeu des Éditions de la Lune-Sang, Bloodlust est un jeu Siroz/Idéojeux.

Éditorial

Amis lecteurs,
notre maquettiste, qui vient de découvrir les délices de la liqueur de châtaigne (ne pas oublier de laisser macérer une bogue, avec les châtaignes), s'est planté un nombre pharamineux de fois dans la réalisation de ce numéro.
Saurez-vous trouver où ?
Par exemple, il oublié tous les filets (oui, tous !), il a mis une partie des Nouvelles du Front à la fin du journal, il a changé les caractères, et que sais-je encore ?
Bien sûr, il a prétendu que c'était voulu, que ça s'appelait une nouvelle maquette, qu'il rentrait plus de texte avec la nouvelle police de caractères, pour laisser plus de place aux dessins.
En fait, tout le monde est bien convaincu qu'il était fait comme un Gofrink, oui.
Toutefois, je soupçonne une machination, au second degré : qu'il ait fait semblant d'être sous l'emprise du nectar pour faire passer un plan longuement mûri.
Enfin... c'est vrai que ce n'est pas mal comme ça. C'est même plutôt bien...
Mais bon, il ne faut pas lui dire, sinon il va nous refaire le coup à chaque numéro !

Hi, hi, moi aussi je leur ai réservé une surprise, à la rédac' : une BD sur le Gros Bill (quand le Kroc n'est pas là, les Grosbills dansent).
Personne ne l'a vue pour l'instant, car comme tout dessinateur qui se respecte, je ne l'ai pas fini à l'heure, et je vais livrer ma planche à la fin de l'ultime limite du retard. Pourvu que je ne fasse pas un pâté au dernier moment !

A propos de retard, vous avez remarqué ?
Mega, le hors-série annoncé dans le numéro précédent n'est pas sorti ;
il est remis à juin, pour des raisons que je vous livre dans En direct de la rédaction.
Mais absolument pas parceque qu'on était en retard, ah ça non ! Crois de bois crois de f...
agh, c"est duur dtaper surt unclavier avec les doigts croisés...

Bonne lecture de ce nouveau Casus, et bonne année Tolkien, même à ceux qui n'aiment pas les hobbits !

Didier Guiserix

PRÉSENT

Maisons-Laffitte

13/22 mars
Le club *Feathalion* organise une **exposition sur les jeux de rôle et de simulation** au centre culturel de Maisons-Laffitte (Yvelines), tous les jours de 15 h à 19 h. Sera exposé du matériel de jeu mais il y aura également des initiations, des démonstrations, une conférence, des projections de films. Contact : Philippe au (1) 39.62. 14.74.

Limoges

13/26 mars
La Citadelle du Jeu organise pour la 3e année consécutive un **killer** (thème de cette année : les mafiosi) sur toute la ville. Soient 313 heures de poursuites et de rebondissements divers. Contact : Jean-Luc Duras, 2 rue Rafilhoux, 87000 Limoges. Tél. : (16) 55.32.42.52.

Bordeaux

Mars, avril et juillet
L'association *Loisir Évasion Tourisme* organise des **murder-parties** les 27, 28, 29 mars et les 3, 4, 5 avril, à Bordeaux au château du Tauzin. Il y aura aussi un **grandeur-nature** durant le week-end du 4/5 juillet au village médiéval de Castelmoron d'Albret, puis un **stage d'été sur le thème du grandeur-nature** à St-Vivien-de-Montségur, du 17 au 27 juillet. Tous renseignements auprès de Loisir Évasion Tourisme, Le Ruzat, 33670 Sadirac. Tél. : (16) 56.98.11.31 ou (16) 56.51.75.23.

Le Mans

14 mars et au-delà
La Boite à Jeux organise, pour la 3e année consécutive, un **tournoi Blood Bowl**. Renseignements et inscriptions auprès de Vincent H., 66 rue Nationale, 72000 Le Mans. Tél. : (16) 43.23.96.81.

Poitiers

14/15 mars
Le club *Ordalie* organise le **Trophée Diane de Poitiers** qui verra un challenge national Cyberpunk, des tournois de jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest...), un tournoi de Blood Bowl comptant pour le championnat de France, un tournoi de wargames (1792), de jeux de plateau (Zargos, Diplomacy...). Lieu de la rencontre : M.L.C., 16 rue St-Pierre Le Puellier. Renseignements : (16) 49.01.06.51 ou à la boutique *Le dé à 3 faces* : (16) 49.41.52.10.

Chambéry

14/15 mars
C'est à côté de l'église de Chambéry-La Mavoise qu'aura lieu *Le serment d'hypocrite*, un **tournoi de Diplomacy et de Junta**. Deux manches sur trois sont obligatoires. Première manche à 13 h, deuxième à 20 h et troisième à 2 h.

Toulouse

14/15 mars
Le club de jeu de rôle de l'INSA Toulouse organise sa **6e convention** autour des jeux AD&D2, RuneQuest III, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Paranoïa et James Bond 007 ; dans les locaux de l'école. Présentation en avant-première du jeu Boucaniers.

Mée-sur-Seine

14/15 mars
Le club *À l'Ombre du Dé*, avec les magasins *Cellules Grises* de Melun et d'Évry, organise le **IIe tournoi de Britannia** dans les locaux de la MJC du Mée-sur-Seine (Seine-et-Marne), 361 avenue du Vercors.

FUTUR

Strasbourg

14 mars
L'Ordre crépusculaire des Rognons maudits annonce sa **Ve Nuit des Grands Anciens**, un tournoi basé sur L'appel de Cthulhu. Renseignements : OCRM, c/o Stéphan Genet, 2 rue de Saint-Amarin, 67100 Strasbourg.

Reims

14 mars
La Guilde et le groupe *Nautyl* organisent le **Trophée Or sombre**, un tournoi Stormbringer et Magna Veritas. Contact : La Guilde, 5 rue Joliot-Curie, 51100 Reims. Tél. : Marc au (16) 26.40.34.13 de 14 h à 19 h.

Troyes

21 mars
Le club *Les errants* organise un **tournoi interactif multitable sur la Table ronde** (règles Simulacres), avec le concours de *la Guilde de Picardie*. Renseignements : Rémi Lagoguey au (16) 26.73.05.92 (soir) ou (16) 25.37.82.34 (week-end).

Gif-sur-Yvette

21 mars
Supelec organise dans ses locaux, et pour la seconde fois, le **Tournoi des Gnohms**, sur AD&D, Rolemaster, le système Chaosium, Stormbringer et Table ronde. Renseignements : (1) 69.28.64.89 (entre 20 h et 23 h).

Lyon

21/22 mars
Les Elfes de Lugdunum organisent une **bourse de jeux de simulation** dans leurs locaux du 21 rue Barrier. Si vous souhaitez vendre vos jeux, réservez votre stand dès à présent au (16) 78.65.05.24 ou écrivez à Nicolas Hugary, 62 bd des Castors, 69005 Lyon.



CALENDRIER

Ville-d'Avray

22 mars

Le **Ve tournoi de jeu de rôle de la Confrérie Boucherie intellectuelle** aura lieu à la MJC Le Colombier, 1 place Charles De Gaulle, 92410 Ville-d'Avray. Au programme : AD&D, AdC, Stormbringer, Empires & Dynasties, Trauma, Gurps Swashbucklers, JRTM et Cyberpunk. Renseignements : Christophe Guérin au (1) 47.09.36.01, ou la MJC (1) 47.50.37.50 (le samedi de 14 h à 21 h), ou la BAL CBI sur 3615 Casus.

Attiches

22 mars

L'association *Ludomania* organise sa **IIe journée ludomaniaque** avec un concours de peinture sur figurines (25 mm, 15 mm et 6 mm), des démonstrations de jeux d'Histoire, de rôle ou de plateau, et plus de 5000 figurines exposées. Contact : Emmanuel Desanois, 218 rue Léon Gambetta, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.30.93.33.

Oullins

28/29 mars

Le Crazy Orc organise à Oullins (Rhône) un **tournoi pour MJ et joueurs, sur le thème cyberpunk** avec les systèmes Shadowrun ou Cyberpunk. Lors de cette nuit du jeu, on pourra pratiquer de nombreux autres jeux. Renseignements : Vincent au (16) 78.56.20.87.

Tourcoing

28/29 mars

Les Passeurs du Styx présentent **Moments d'angoisse**, une manifestation pour « les aventuriers et MJ en quête de victimes ; les hordes et soldats d'élite en quête de sensations nouvelles ». Renseignements auprès de Rocambole, 41 rue de la Clef, 59800 Lille, ou Franck Touquet, 12 rue des Francs, 59200 Tourcoing. Tél. : (16) 20.26.38.73.

Paris

4/5 avril

Le championnat de France de wargame 92 aura lieu sur le jeu 1792 – La patrie en danger (voir Casus Belli n° 66), le samedi dans les locaux de Casus Belli et le dimanche dans le cadre du Ier Salon de l'Histoire (Porte de Versailles) ; avec le soutien de Casus Belli, Les Dossiers de l'Histoire, Jeux Descartes, Jeux Actuels, Eurogames, Ludodélire, Prince August, REK (qui présentera une reconstitution de la bataille de Valmy avec 2500 figurines peintes), Le Journal du Stratège et 3615 Casus. Plus de renseignements en consultant la page 83.

Paris/Pantin

4/5 avril

Les Masters de Formule Dé sont la finale annuelle nationale des 40 championnats référencés par l'association des pilotes de Formulé Dé (ASPIFD). La compétition aura lieu au Centre international de l'Automobile, 25 rue Honoré d'Estienne d'Orves, 93500 Pantin. Contact : ASPIFD, Éric Randall et Laurent Lavaur, 175 rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : (1) 48.87.19.47.

Châtenay-Malabry

4 avril

Le club *Félons & Fripons* de l'École centrale de Paris organise un **tournoi de Full Metal Planète**, sur le campus de l'école. Renseignements : Jean Tarbès, chambre J115, École centrale Paris, avenue Sully Prudhomme, 92295 Châtenay-Malabry

Paris

4 avril

Les Seigneurs de l'Astrolabe organisent leur **VIIIe journée ludique** à l'université Pierre et Marie Curie, 2 place Jussieu, 75005 Paris. Il y aura un tournoi sur AD&D2, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, RuneQuest... Renseignements au (1) 44.27.39.88 sauf mercredi et dimanche.

Amiens

11/12 avril

À Espace 1901, forum des associations de Picardie, *la Guilde des Saigneurs* et *la Guilde de Picardie* organisent une **manifestation sur Détective Conseil, Formule Dé** et bien d'autres jeux. Contacts : Madeleine au (16) 22.97.91.90 ou Olivier au (16) 44.54.74.05.

Villeurbanne

11/12 avril

Le club jeu de l'INSA Lyon (*CLUJI*) organise **TIL 92**, composé d'un tournoi de L'appel de Cthulhu en deux manches, et d'une nuit du jeu (wargames avec figurines, Shadowrun, Stormbringer, Civilisation, SuperGang...). La manifestation commencera à 14 h à l'INSA de Lyon, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. Renseignements au CLUJI, BdE INSA, même adresse.

Paris Porte de Versailles

11/20 avril

Voir le détail de la manifestation dans la rubrique En direct p. 98 et 99.

Amiens

17 avril

La Guilde des Saigneurs et Dominique Moisan vous invitent à jouer sur RGR (92,2 MHz) de 20 h à 2 h du matin, en participant à l'émission *Panoramique* qui sera consacrée à un **jeu de rôle policier où les auditeurs seront les enquêteurs.** Téléphone de l'émission : (16) 22.38.99.99. Contact avant l'émission : (16) 22.97.91.90.

Biviers

18 avril

La Confrérie des Deux Tours organise à la Maison pour Tous de Biviers (Isère) un **tournoi sur L'appel de Cthulhu.** Renseignements : Bernard au (16) 76.52.00.04.

Chambéry

18/19 avril

Les clubs *Les nouveaux seigneurs, Épées & Sortilèges* et le *Clic* (de Genève) organisent la **nuit du jeu** qui aura lieu à la salle des Conventions. Au programme : L'appel de Cthulhu, INS/MV, divers jeux d'heroic fantasy, Diplomacy, Junta, Civilisation, Warhammer Battle, Battle System, bourse d'échange et vente de jeux. Renseignements : Manu Farcy au (16) 79.70.54.60.

Nice

25/26 avril

Le club *Alliance & Rébellion* organise un **tournoi de jeu de rôle sur le thème de la quatrième dimension**, à travers quatre jeux : AD&D, Cyberpunk, La méthode du Dr Chestel et Rêve de Dragon. Présence de Patrick Durand-Peyroles. Renseignements : Alexandre Thomas, 172 route d'Aspremont, 06100 Nice. Tél. : (16) 93.08.30.47.

Gradignan

25/27 avril

Pour la 7e année consécutive, *la Guilde des mammouths maudits*, avec la participation du *Parchemin de la Licorne* et des C.S.O., organise **Stratèges 92**, dans la salle Espace-Rencontre de Gradignan (Gironde).

Nevers

1er/2 mai

Le CLAN organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance diplomatique**. Renseignements auprès du CLAN, club Léo Lagrange, 1 esplanade du Palais, Nevers. Tél. : (16) 72.73.27.11 (semaine) ou (16) 86.61.05.58 (répondeur) ou BAL Clan sur 3615 Akela.

Saint-Guilhem -le-Désert

1er/2 mai

L'association *Amphère* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans son nouvel univers de jeu. Son titre : *La menace*, son thème : la découverte. Association Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Côtes d'Armor

1er/2 mai

C'est au château de La Hunaudaye que l'association *Le blues du Lutin* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique s'inspirant de Légendes celtiques.** Contact : Le blues du Lutin, 2 villa bourg l'Evêque, 35000 Rennes. Tél. : Thierry Daniel au (16) 99.59.25.02.

Région parisienne

1er/3 mai

L'association *Clepsydre* organise *La Reine des Ténèbres*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une forêt de la région parisienne, dans son univers du Haut Royaume. Inscription par courrier uniquement auprès d'Olivier Allermoz, association Clepsydre, 2 allée Rosalie, 91940 Les Ulis.

Le Creusot

2/3 mai

Le club *L'Œil du Destin* organise un **tournoi sur Warhammer JdRF, L'appel de Cthulhu et Shadowrun.** Renseignements auprès de Jean-Paul Badia, 23 rue des Lamineurs, 71200 Le Creusot. Tél. : (16) 85. 56.19.52.

Paris

9 mai

Croc dédicacera ses jeux (Bitume, Animonde, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Heavy Metal et Bloodlust) à la boutique Descartes, 52 rue des Écoles, 75005 Paris.

Valbonne

9/10 mai

Le Salon national du jeu de simulation et de la SF aura lieu au Centre international de Valbonne-Sophia Antipolis. Présences escomptées : Jeux Descartes, Idéojeux, Oriflam, Présence du Futur, Presses Pocket, le fanzine Fusion, et les auteurs Norman Spinrad, Jacques Barbary (?), Axel Mean, Alain Wagner (?), Alain Gassner (illustrateur). Renseignements : Frédéric Cesari, 2 ch. du Tuvere, 06560 Valbonne. Tél. : (16) 93.42.13.27.

Belfort

9/10 mai

L'association *Andromède* organise un **grandeur-nature sur le thème des corsaires et des civilisations précolombiennes.** Tous renseignements auprès de Andromède, chez Jocelyn Menigot, 80 rue des Champs de l'Essart, 25400 Audincourt. Tél. : (16) 81.34.33.44 (entre 19 h et 20 h).

Paris

9/10 mai

L'association *Cerber* organise, avec le comité du championnat de France de Zargos, la **Ire convention de jeux de simulation des Grandes Écoles parisiennes** dans les locaux de l'école supérieure de commerce IDRAC, au 14 rue de la Chapelle, Paris XVIIIe, métro Max Dormoy. Au programme : un triathlon qui verra les participants concourir sur Bloodlust, L'appel de Cthulhu et Zargos (coefficient 3) pour la première place et la gloire de leur école et/ou de leur club ; de nombreux tournois (Robotech, Bushido) et parties amicales (Amber, Star Wars, SOS Fantômes...). Plus des démonstrations et parties d'initiation sur Space Hulk, Formule Dé, Amirauté, Rêve de Dragon, Maléfices... ; une exposition des œuvres de dessinateurs, la projection de films de SF, de fantastique et des dessins animés japonais en CD vidéo ; des conférences tenues par des chefs d'entreprise ou des personnalités du jeu. Renseignements et inscriptions au 39.56.07.17 (Sylvain) ou au 48.26.43.95 (Philippe), par minitel 3615 BdE*IDRAC.





7e SALON NATIONAL

JEUX DE REFLEXION

Jeux Educatifs, de Société, de Rôle, de Simulation, d'Histoire, de Stratégie, de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...

AVEC LE 13e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

Comité des Expositions de Paris

Illustrateur Christophe DROCHON

Chambéry

9/10 mai

Le club de jeu de rôle de l'université de Savoie, *Pentacle et Boule de Gnome*, organise la **IIe convention régionale des jeux de rôle et de simulation historique**. Contact : Marc Juillet, 140 galerie de la Chartreuse, 73000 Barberaz. Tél. : (16) 79. 33.40.67 (après 20h30).

Saint-Étienne

1/3 mai

C'est au château d'Essalois que le club de jeu de simulation de l'École nationale d'ingénieurs de Saint-Étienne organise un **grandeur-nature médiéval**. Renseignements : association des élèves de l'ENISE, 58 rue Jean Parot, 42023 Saint-Étienne Cedex 2. Tél. : (16) 77.32.24.99 (demandez Arnaud Lecuyot ou Benoît Maka).

Bordeaux

16 mai

Hémoglobine, l'association de jeu de rôle de l'école de commerce Sup de Co de Bordeaux, organise un **tournoi multijeu de rôle** dans les locaux de l'école. Au programme : AD&D, JRTM, RuneQuest, Stormbringer, Star Wars, L'appel de Cthulhu. Renseignements : Patrick Baux (16) 56.37.01.92 (répondeur), résidence Compostelle, appt. N24d1, 33600 Pessac.

Châtenay-Malabry

16/17 mai

La Guilde des Aventuriers de l'École centrale de Paris annonce au programme de l'édition 92 du **Tournoi des Aventuriers** : AD&D, L'appel de Cthulhu, Rolemaster, Rêve de Dragon, INS/MV. Tél. : Olivier au (1) 46.83.75.18 ou Cyrille au (1) 46.83. 74.81.

Avrillé

16/17 mai

Les Gardiens de la légende organisent un **grandeur-nature médiéval de thème arthurien** dans le Maine-et-Loire. Pour tout renseignement, contactez Philippe Moyeau au (16) 41.36.03.01.

Belfort

16/17 mai

L'École nationale d'ingénieurs de Belfort organise dans le château de Belfort un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : Philippe Marin, Jeu de rôle grandeur nature, Amicale des élèves, École nationale d'ingénieurs de Belfort, 6 bd A. France, 90016 Belfort Cedex. Tél. : (16) 84.22.12.03.

Compiègne

16/17 mai

À l'occasion du Salon du modélisme de Compiègne, *la Guilde de Picardie* organise des **courses d'Endurance Racing et d'Indianapolis**, deux jeux de simulation de voitures au 1/48e. Il y aura également des démonstrations de jeu d'Histoire et de figurines. Renseignements : Olivier Guillo au (16) 44.54.74. 05.



Cognac

22/24 mai

Dans le cadre de la *Ruée vers le Livre* aura lieu l'exposition **L'univers du jeu de rôle** avec dioramas et figurines. Un concours de peinture est ouvert à tous, primé par le Relais-Descartes de Saintes. Une salle sera aussi réservée aux joueurs. Renseignements auprès de Thierry Mercier au (16) 45.82.38.15.

Mandres-les-Roses

24 mai

Le club *Le Monde des Mille Rêves* présente le **Tournoi des Damnés**, avec L'appel de Cthulhu, Vampire et Rolemaster, qui aura lieu à partir de 10 h à la salle Ravier de Mandres-les-Roses (Val-de-Marne). Renseignements : Frédéric au (1) 45.98. 84.17 ou Jean-François au (1) 45.98.81.49 après 18 h.

Laon

30 mai

La Guilde du Dragon laonnais organise un **tournoi interactif multitable à thème médiéval-fantastique** sur les règles de Simulacres SangDragon (ou d'un autre jeu médiéval-fantastique). Renseignements : Patrick Degembe, 5 rue Jacques Hattat, 02000 Laon. Tél. : (16) 23.20.32.66 ou François au (16) 23.24.51.61.

Rouen

30/31 mai

L'association *Les Fils de la Chimère* organise le **Ier Salon des jeux d'imagination et de simulation de l'agglomération de Rouen**, au foyer municipal de la ville de Bihorel. On proposera des initiations au jeu de rôle (Simulacres, AD&D), des présentations de jeux de plateau (Formule Dé, Space Crusade), des tournois (L'appel de Cthulhu, RuneQuest, Star Wars, Civilisation, Fief 2, Full Metal Planète) et des concours de figurines peintes et de dioramas. Renseignements : Les Fils de la Chimère, centre Gascard, 76420 Bihorel. Tél. : (16) 35.70.69.71.

Chelles

30/31 mai

L'association *Quête et Inquisiteurs* organise un **grandeur-nature futuriste**, *Les Frères ennemis*, à mi-chemin entre *Scarface* et *Blade Runner*. Renseignements au (1) 64.26.38.10 (Seine-et-Marne).

Bailleul

6/8 juin

Les clubs *SAJOU* de Bailleul, *LCR* de Villeneuve-d'Ascq et la *FFJDS* organisent le **VIIe championnat de Diplomacy du Nord-Pas de Calais**, à la Maison des Jeunes de Bailleul (25 km de Lille en direction de Dunkerque). Contact : Pascal Dupretz, 5000 route de Vieux Berquin, 59720 Bailleul. Tél. : (16) 28.43.52.99.

▷

Paris

13 juin

Les clubs de l'ESCP, HEC, Paris I, Paris IX, Mines de Paris, Ponts et Chaussées et Télécom organisent le **IIe Trophée de Paris des Grandes Écoles et Universités**. Au programme, ouvert à tous : AD&D, L'appel de Cthulhu, James Bond 007, Cyberpunk, Stormbringer, Zargos et Blood Bowl. Contactez Games-ESCP, 79 avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.06 ou (1) 47.54.94.05 (soir).

Besançon

27/28 juin

L'association *Claymore* (anciennement *Faiseurs de Rêves*) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Denis Lefebvre, 10 rue Péclet, 25000 Besançon. Tél. : (16) 81.82.19.42.

Vendôme

4/5 juillet

L'association *De Temps à Autres* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à thème horrifique. Le scénario, *Cinthior, naissance d'une légende*, est la suite d'*Asram Opus 811*, joué l'été dernier. Renseignements auprès de De Temps à Autres, 10 Grande Rue, 41290 Oucques.

Ain

10/12 juillet

Le club *Arcanes & Archanges* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements auprès de Stéphane Desse, Le pré Falquet, 74210 Lathuille. Tél. : (16) 50.44.80.29.

Toulon

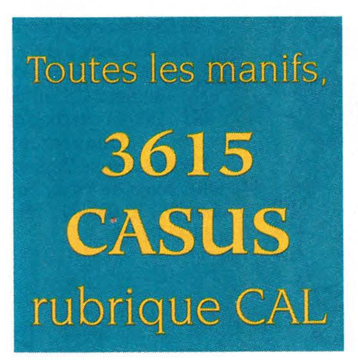
10/13 juillet

Pour son 10e anniversaire, le *France Sud Open* (FSO) se met en quatre pour **quatre jours de tournois** comprenant les épreuves traditionnelles : jeux de rôle, wargames historiques et fantastiques, semi-réels, paint-ball, peinture de figurines, mais aussi plein de surprises et d'invités. Renseignements : C.F.S.O./ B.I.J., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80 (h.b.).

Grasse

11 juillet

L'office municipal de la Jeunesse de Grasse, en association avec l'*Académie de Stratégie*, prépare une **journée de sensibilisation aux différents jeux de simulation** : rôle, plateau, figurines. Renseignements : office municipal de la Jeunesse, av. Pierre Sémard, 06130 Grasse. Tél. : (16) 93.40.13.13.



Peronnas

12/31 juillet ou 3/24 août

C'est dans la Maison rurale familiale La Vernée à Peronnas (Ain), non loin de la Suisse qu'auront lieu les stages **Rêves de Jeu 92** organisés par *GAEL*. Le premier séjour est ouvert aux 13/17 ans, le deuxième à tous. Au programme : jeux de société, jeux de rôle, jeux de simulation historique, jeux de diplomatie, jeux classiques ; club informatique avec travail et jeux sur Mac SE, Atari, Amiga, Amstrad et console Sega et/ou Nintendo ; animations « grandeur-nature » sur des thèmes variés : James Bond, médiéval-fantastique, Space Hulk, avec fabrication de costumes et d'armes ; cours d'escrime médiévale avec épée en mousse ; enquêtes façon Agatha Christie et mini jeux de drapeau et dérivés ; accès possible à une importante ludothèque, mais aussi bibliothèque et vidéothèque ; atelier fonderie, moulage et peinture de figurines ; soirées « feu de camp et brochettes ». Pour vous inscrire ou vous renseigner, contactez GAEL (Rêve de Jeu), 13 rue André Malraux 69960 Corbas. Tél. : (16) 72.50.16.39, télécopieur : (16) 72.50.79.91.

Ariège

13/31 juillet

Pour la 5e année consécutive, l'*AFVL* organise un **stage d'été ludique**. Au rendez-vous : JRTM, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, James Bond, RuneQuest, Torg, Civilisation, Blood Bowl, wargames avec et sans figurines, grandeur-natures et murder-parties, ainsi qu'équitation et randonnées en montagne. Renseignements : François Décamp, AFVL, 38 avenue Louis Wallé, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1) 45.69.77.76. Réduction de 5 % pour les abonnés de Casus Belli.

Parthenay

16/18 juillet

Le Festival ludique international de Parthenay accueille comme chaque année des organisations de **grandeur-natures**. Le programme propose entre autres : le 16, *Slain's Castle*, par Loth Production et Stratèges & Maléfices, une grande soirée dans un château en Écosse ; les 18/19, reprise du grandeur-nature médiéval-fantastique politique de Stratèges & Maléfices de Blain 91. Contact pour S&M : Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : (16).40.54.95.71.

Le Mans

7/9 août

Soyez l'hôte de Sir Edouard du Lys, dans un **grandeur-nature fantastique daté 1925** (coiffures et costumes d'époque obligatoires). Renseignements auprès de Gaël Malry, 78 rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (1) 48.05.43.47.

Poitiers

29/30 août

Pour la 4e année consécutive, *la Guilde de la fée Mélusine* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à tendance historique, au château de Marconnay (canton de Lusignan-Vienne). Contact : Sébastien Vadiez, 7 rue de la Rangonnière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49.43.32.95.

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles

28/29 mars

La 3e édition du **Belgian Community Trophy** est une compétition de simulation historique en 15 mm, et aura lieu à la salle technique du Musée national de l'armée. Renseignements : M. D. Van Belle, 11 rue H. Caron, 1070 Bruxelles, Belgique.

Verviers

4 avril

L'antenne Belgique du club Pythagore organise une **journée multijeu**, au centre culturel de Verviers, avec (sous réserves) la participation de Denis Gerfaud (Rêve de Dragon). Renseignements : club Pythagore, antenne Belgique, 26 rue Victor Bouillenne, 4800 Verviers, Belgique. Tél. : 087/22.85.33 (depuis la France : 19/32/87.22.85.33).

Ardennes belges

23/25 avril

La Guilde des Fines Lames organise dans le site mégalithique de Wéris-Durbuy un **grandeur-nature basé sur le *Silmarillion*** de Tolkien. Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Gilly

26 avril

La Fédération belge des jeux de simulation *Agône* organise sa **grande convention** comprenant une présentation des jeux sur table, des animations grandeur nature, une taverne médiévale, des expositions et la présence de commerçants. Le lieu : 2A rue du Calvaire, Gilly, Charleroi, Belgique. Contact : Éric Nenin 071/42.08.93.

Italie

10/18 juillet

Marchez sur les pas de l'Empereur ! Kevin Zucker, concepteur de wargames, organise la seconde édition des **Napoleonic Tours**. Au programme : visite commentée des principaux champs de bataille (Montenotte, Marengo, Lodi, Mantoue, Arcole, Rivoli, etc.), livret historique complet des campagnes, wargame le soir et une excellente ambiance. Renseignements : Napoleonic Tour 92, 4509 Clifton Road, Baltimore, MD 21216, USA. Tél. : (301) 367-4004.



Embourg

22/24 août

La Guilde des Fines Lames propose un **séminaire** pour découvrir de nombreux jeux et participer au **triathlon ludique** de la guilde. Au programme : le 22, journée des jeux de plateau ; le 23, grandeur-nature médiéval arthurien dans les Ardennes belges ; le 24, repos et jeux de rôle. Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Prochain numéro : 20 mai

Date limite de réception des annonces de manifestations : 17 avril.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn ! Utilisez les élåns pøstö !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 45 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).



Les avatars inévitables du

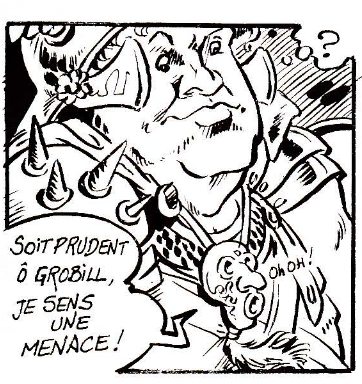
Gros Bill

SANS LES MAINS !

























PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES



Les soldats de Dieu de Magna Veritas ne sont pas tous taillés dans le format armoire à glace.

«C'est le dernier supplément pour le jeu de rôle Chapichapo, monsieur!

— Ah! Le dernier? Et bien si j'avais su je ne l'aurais pas acheté!»
Exemple de comique de substitution, Encyclopédie comique Rolin 1997.

Autre exemple:
«Sortir nos jeux à l'heure? C'est une règle que nous nous sommes fixés, y déroger je ne puis!»

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Cerber

Cette nouvelle société commercialise un **T-shirt original de Guillaume Sorel**, elle distribue également le fanzine **L'Autre Monde** et le supplément Simulacres **Bernard et Jean** et son extension. Vous pourrez rencontrer ses dirigeants sur le stand qu'ils tiendront au Salon des jeux de réflexion de la porte de Versailles. Vous pouvez commander le T-shirt pour 75 F à Cerber, 39 rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (1) 39.56.07.17 Sylvain, ou (1) 48.26.43.95 Philippe.

Descartes Éditeur

• *James Bond*: **Adversaires** est un supplément (avril).
• *Torg*: **la trilogie des romans** sera en librairie en avril.
• *L'appel de Cthulhu*: **Expériences fatales** est un supplément comprenant trois aventures; **Les Frères de Sang** un supplément prévu pour mai.
• *Star Wars*: **Pluies d'Étoiles** et **Les Récupérateurs** sont deux scénarios.
• *Warhammer*: **Le Premier Compagnon** est un supplément avec de nouvelles carrières, règles de magie, d'armes à feu et quatre scénarios. **Le feu dans la montagne** et **Le sang dans les ténèbres** sont les deux premiers volets de la campagne des *Pierres du destin.*
• **Grands stratèges** est un jeu d'initiation au wargame, par Jean-Jacques Petit.
• Le **Supplément n° 1** est le nouvel organe de Descartes Éditeur et remplace donc *JD+*; il sera trimestriel et proposera des scénarios en plus des aides de jeu. Le premier numéro est un spécial Star Wars mais les autres jeux n'y sont pas oubliés.

Dragon Radieux

• Non, le Dragon Radieux ne se réveille pas, il a bien disparu, mais certains numéros de ca magazine sont toujours disponibles. Il est donc possible de commander des **collections complètes** (23 numéros + 3 hors-séries : 750 F; il en reste quelques-unes,); la **collection Trégor** (Trégor + Aventures + Atlas : 300 F), d'**anciens numéros** (2 à 4, 11, 13 à 18, 20, 22, 23 : 30 F chaque); les **hors-séries de scénarios** (HS 1 : AD&D, Animonde, JRTM, JB007, Stormbringer, Paranoïa, RdD, AdC, E&D, Warhammer – 40 F; HS 2 : Chill, Star Wars, Paranoïa, AD&D, Toon, Stormbringer, RdD, AdC, E&D, Hurlements – 35 F). Envois franco de port, par chèque auprès de Paul et Pascaline Chion, Le Charbinat, 38510 Morestel.

Duelmasters

• Duelmasters est un jeu par correspondance de combats en arène. Réalisé aux USA par la société Reality Simulations Inc., il avait été mis à la disposition des joueurs français par Ambrosial Dimensions, qui a fermé ses portes. RSI, avant d'ouvrir une antenne française pleinement opérationnelle, reprend les tours de jeu pour les personnes qui s'y étaient inscrites au rythme d'un tour toutes les trois semaines. Pour tout renseignement : Duelmasters, BP 61-51, 75812 Paris Cedex 17, France. Fax de RSI aux USA : (19-1) 602.894.2028.

Galaxy Masters

• Sous la forme d'un livret A4 de 64 p. recto, Galaxy Masters est un jeu simple de space opera publié à compte d'auteur. Les règles sont inspirées du Basic Role Playing, de faible complexité mais complètes. Il manque peut-être un peu de background et d'idées de scénarios, même si l'auteur suggère de s'inspirer du dessin animé *Capitain Flam.* On peut se procurer le jeu pour 50 F (port compris) par chèque ou mandat, auprès de Laurent Cazier, 17 rue du Coupement, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (16) 23.67.28.53.

Hexagonal

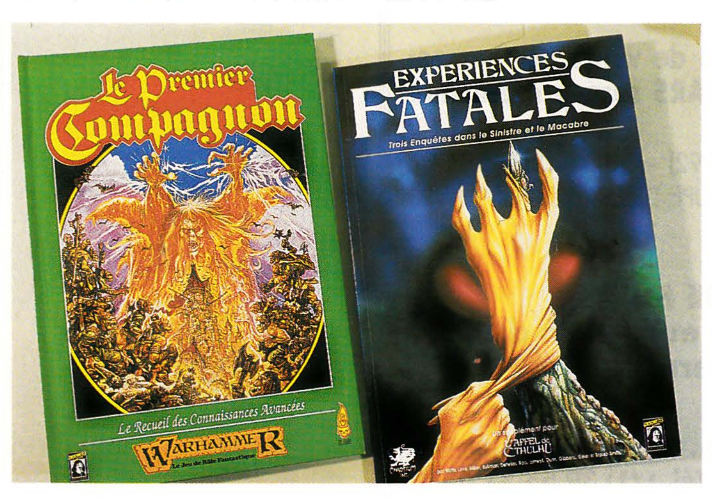
• *Shadowrun*: **Le catalogue du Samouraï des rues** est disponible.
• *Rolemaster*: le **Rolemaster Compagnon I** paraîtra en avril et **Créatures & Trésors** en mai.
• La **version française de Vampire** est prévue pour la fin de l'année.

Hurlements

• Les suppléments **Hurlelune en tirage de tête** ne seront pas disponibles en boutique mais ne seront plus réservés aux seuls souscripteurs. Disponibles au même prix que le tirage standard, mais avec du papier parchemin et une couverture toilée, vous pourrez vous les procurer auprès des Éditions de la Lune-Sang, EPM Les cormorans, av. Flandres-Dunkerque, 14000 Caen.
• **Hurlelune 5 - Histoires de fous**, est une campagne de 96 p. qui entraînera les personnages autour de Bonaguil, en compagnie de Béranger de Roquefeuil.
• **Pleine Lune n° 2** contient une description de la Bretagne médiévale et deux scénarios. Il est publié par la Guilde des veneurs, aux bons soins de Jean-Nicolas Rondeau, 4 rue Carnot, 91129 Palaiseau. Tél. : (1) 69.81.83.51.

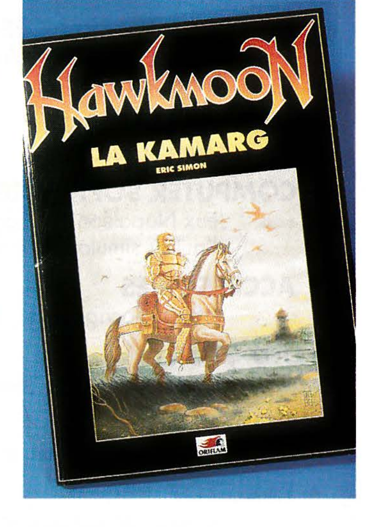
Oriflam

• *Hawkmoon*: **La Kamarg** est paru (voir Têtes d'affiche).



• **Tatou n° 8** est paru (articles pour Stormbringer, Cyberpunk et RuneQuest; scénarios pour Stormbringer et Hawkmoon). Oriflam proposera des posters pour ses différents jeux (RuneQuest, Cyberpunk, Stormbringer, Hawkmoon) avec des dessins originaux.
• **Les secrets oubliés** (Elder Secrets) est un supplément pour RuneQuest à paraître.





Rivages interstellaires & Trois Cercles

• **Le Tarot des explorateurs** est un jeu de diplomatie de space opera qui se joue avec un jeu de tarot normal, et le livret de règles de 48 p. écrit par David Sicé. Les quatre à douze joueurs peuvent être empereur, directeur spatial, conseiller extraterrestre, pirate, etc. Un jeu sympathique et sans prétention. Renseignements : David Sicé, 2 impasse des Camélias, 06150 Cannes-La Bocca.

Opus Ludi

• Cette société spécialisée dans les jeux par correspondance vient de se créer. Elle propose **Shaddam II** (stratégie et diplo- ▷

matie dans les étoiles, facile d'accès), et bientôt **Germinator** (écolo-mutant post-apocalyptique) et **Novus Imperium** (SF de même type que Shaddam mais avec plus de possibilités, plus complexe aussi). Pour les contacter : Opus Ludi, 34 rue de Torcy, 75018 Paris, ou minitel 3615 Akela (faire ensuite *opus).

Siroz Productions

- *Bloodlust* : **l'écran** est disponible (avec un scénario de 8 p.). Le premier supplément, **Flocons de sang**, est disponible. Il fait 96 p. en livret dur, dont deux tiers de background sur les Thunks, les Piorads, la région du Nord, quelques règles supplémentaires. Enfin, les deux scénarios font suite à celui de la boîte de base (que l'on aura donc tout intérêt à faire jouer) et s'insèrent dans une grande campagne qui sera poursuivie dans toutes les autres extensions. Quant au thème de celle-ci, motus, mais les détracteurs de Bloodlust découvriront qu'il y a bien plus de ressemblance avec Animonde qu'ils n'y croyaient. Les extensions suivantes concerneront les autres peuples, entre autres **Poussière d'ange** (Gadhars, Batranobans et la magie des épices) qui est prévu pour avril.
- **Bitume : la 5e édition** est parue (voir Têtes d'affiche). L'écran (par Vatine, avec un scénario 8 p.) est prévu pour avril.
- *Berlin XVIII* : **Berliner Nacht**, recueil de sept scénarios de notre collaborateur Tristan Lhomme est disponible. Vous y trouverez aussi la description de la prison du secteur 18 ainsi que les détectives privés.
- *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : **Inch' Allah** est prévu pour mai.
- Les adhérents du club Siroz devraient recevoir **Radio Siroz**, un bulletin de quatre pages approximativement trimestriel.



Stratèges et Maléfices

- Ne ratez pas le superbe « badge » de Stratèges et Maléfices, vous le porterez quand la pin's mania sera passée. Pour se le procurer, contacter Jean-Pierre Belzic au (16) 40.74.71.31 (10 F plus un gratuit pour 5 achetés).

Atlas Games

- *Ars Magica* : **South of the Sun** est un sourcebook de 96 p.
- *Cyberpunk* : **Night City Stories** est un recueil de 144 p. avec quatre aventures ; **Osiris Chip** est une aventure (avril).

Avalon Hill

- **Gangsters** est un jeu de plateau pour 2 à 5 joueurs où le but est de créer un syndicat du crime à Chicago.
- Une quatrième et **nouvelle édition de D-Day** est disponible.

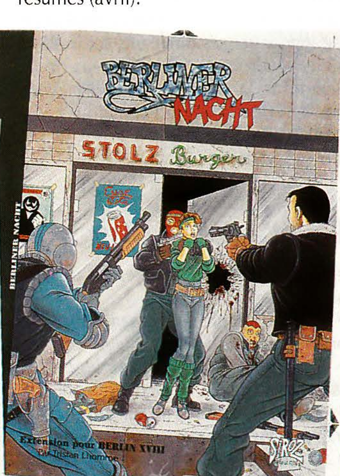
FASA

- *Shadowrun* : **Elven Fire** est une aventure disponible ; **Shadowbeat** est un supplément sur l'industrie du spectacle en 2050 (mai).
- *Battletech* : **Objectif Raids** est un sourcebook pour meneur de jeu ; le **Vehicle Record Sheets** fournit des feuilles pour les véhicules des Technical Readout 2750, 3025 et 3026 (avril).
- *Mechwarriors* : **Bloodright** est un scénario (mars).
- *Renegade Legion* : **Prefect** est un jeu qui simule une invasion planétaire (mai).

GDW

- *Dark Conspiracy* : **Ice Daemon** est un scénario ; **PC Dossier Kit** est un supplément de règles ; et **Dark Races Sourcebook Vol. I** est le premier compendium de monstres.
- *MegaTraveller*, **Assignement : Vigilante** est un scénario.
- **The Sand of War Expansion Kit** contient quatre cartes additionnelles, deux planches de pions, des scénarios et des règles optionnelles.
- **Command Decision II** est la deuxième édition de Command Decision et intègre Combined Armes. On trouve dans ce système de jeu pour la guerre au XXe siècle : un livret de règles de 96 p., un livret sur les armées de 224 p., un livret de 24 p. sur l'équipement, 352 pions, des fiches de résumés (avril).









• **Troubled Waters** est un livret de références pour Harpoon (avril).
• **Bloody Kasserine** est un wargame sur cette bataille de la 2e G.M. (avril).

ICE

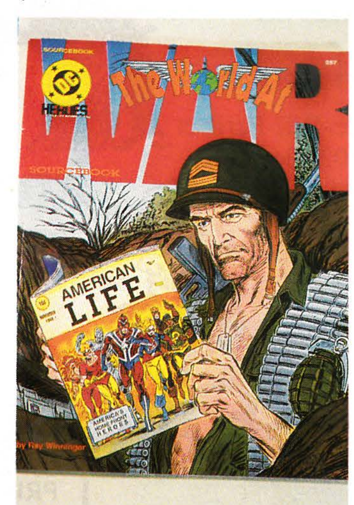
• *Rolemaster* : **Eidelon city in the Sky** est un supplément de 128 p. avec une carte en couleur pour le monde de Shadow World (avril).
• *Merp* : **Grey Mountains** est une campagne de 144 p. pour Merp (avril) ; **River Running** est un recueil de six mini scénarios (mai).
• **Champions** : ce supplément décrit les super-héros canadiens.
• *Cyberspace* : **CyberEurope** est un supplément de 112 p. sur l'Europe de 2090.

Palladium

• **Mutants in Orbits** est un sourcebook de 120 p. pour les jeux Rifts et TMNT/After the Bom.

Mayfair Games

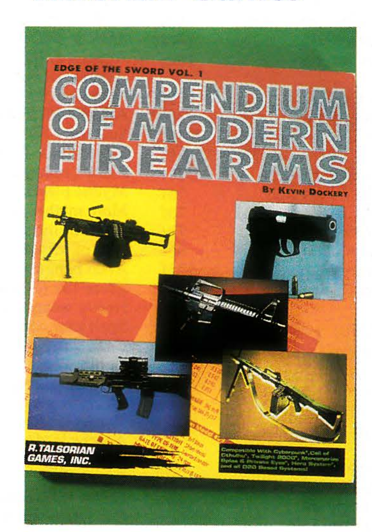
• **The World at War** est un supplément pour DC Heroes qui décrit l'univers des super-héros durant la 2e Guerre mondiale.



Steve Jackson Games

• *Car Wars* : **Uncle Albert's Catalog from Hell** est un supplément (plus gros que le CW compendium) qui rassemble des données déjà parues mais propose également beaucoup de matériel nouveau (armes, tanks, avions, etc.).
• Gurps : **Robin Hood** est paru et **Imperial Rome** ne saurait tarder.
• **Tooniversal Tour Guide** est un supplément de 208 p. pour Toon.

Talsorian Games



• *Cyberpunk* : les **Corporation Report 2020 Vol. I** (Arasaka et International Electric Corporation) et **Vol. II** (Lazarus Military Group et Militech International) sont disponibles. Ils décrivent en détail des corporations, avec quelques idées de scénarios. Le **Vol. III** paraîtra en mai, ainsi que l'aventure **Forlone Hope**.
• Le **Compendium of Modern Firearms** est un gros recueil de 224 p. qui contient l'équipement « utilisé par les unités contre-terroristes du monde entier ». Les caractéristiques sont données pour un système générique facilement adaptable à Cyberpunk, Cthulhu, Twilight 2000, etc.

TSR

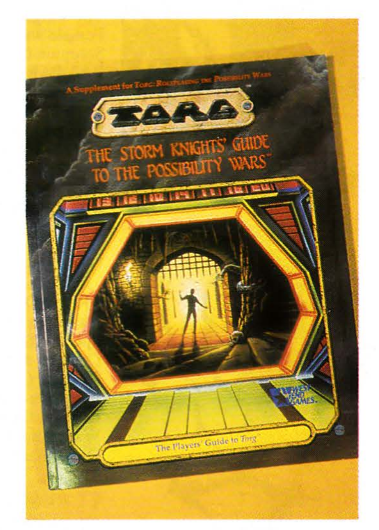
• *Dungeons and Dragons* : **Quest for the Silver Sword** est un module pour niveau 2-3, avec le plan et les figurines du « donjon » à découper.
• *AD&D2* : **Fighter's Challenge** est une aventure pour un personnage de niveau 2-4. La boîte **Wizard Spell Cards** contient sous forme de fiches l'ensemble des sorts de magiciens parus dans les livres de règles (y compris Tome of Magic).
• *Dark Sun* : **Slave Tribes** est un supplément de 96 p.
• *En français* : **La boîte de base de Donjons & Dragons** est disponible (voir Têtes d'affiche). L'écran du maître de donjon est disponible et contient un mini scénario. Cet écran ne fait pas exception à la règle et est aussi laid que tous les écrans qui nous viennent d'outre-Atlantique.

West End Games

• Pour *Torg* : **Storm Knight Guide** est un supplément destiné aux joueurs, qui contient de nouvelles méthodes de création des Chevaliers des Tempêtes. Le **Tharkold Sourcebook** décrit un univers mélangeant magie, horreur et technologie, **City of Demons** est un scénario situé à Los Angeles et utilisant ce sourcebook ; **Rec Stalek** est une aventure pour Living Land.
• **Paranoïa Sourcebook** est un supplément de 128 p. avec trois nouveaux secteurs, un « reboot » des sociétés secrètes, de l'équipement, etc.

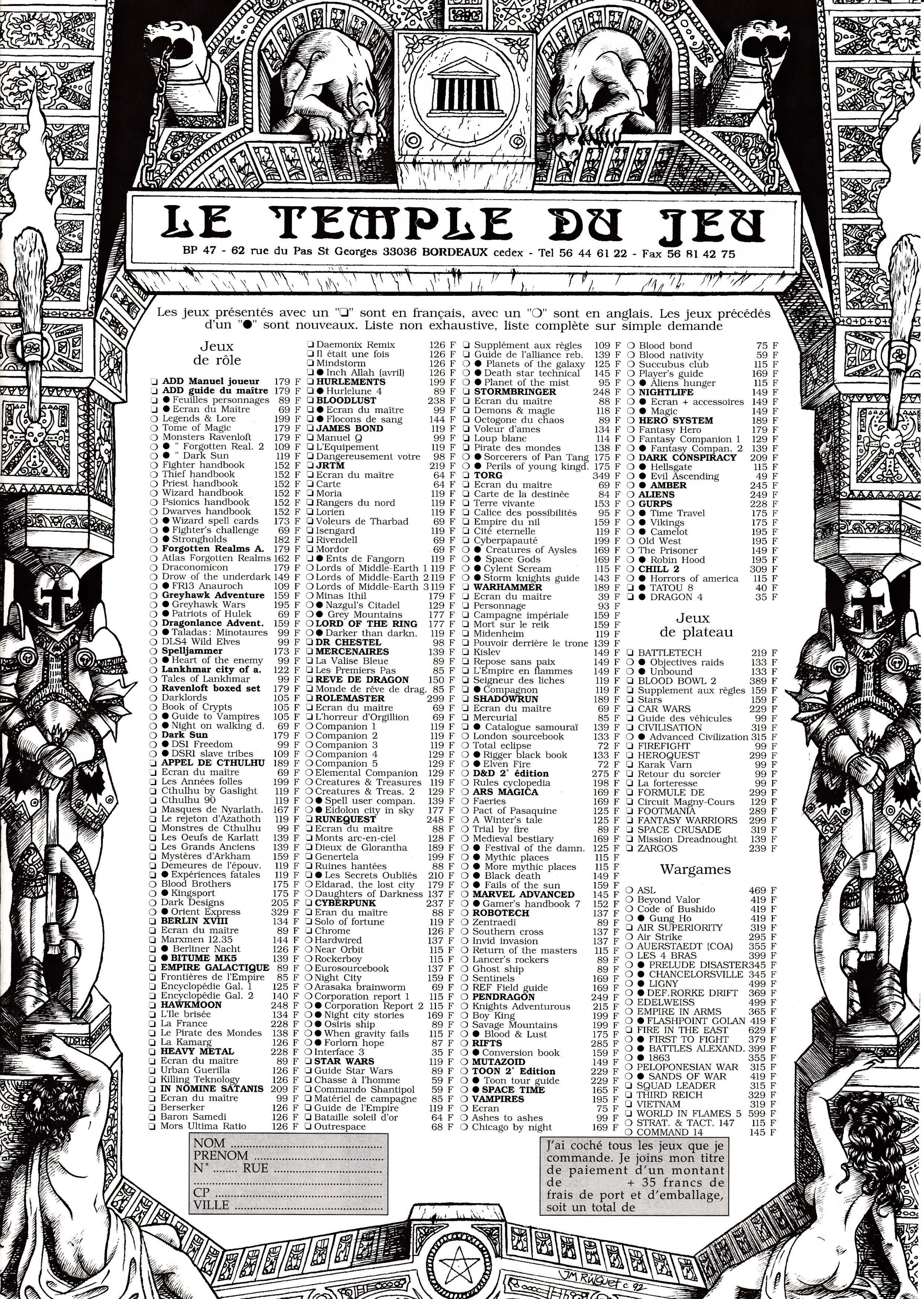
White Wolf

• *Vampire* : **Alien Hunger** est un scénario de 64 p. pour débutants, se déroulant dans les Montagnes Rocheuses ; **Milwaukee by Night** est un supplément de 128 p. sur cette charmante ville et ses loups-garous ; **Diablerie Mexico** est un scénario (avril). **World of Darkness** est un supplément décrivant les cultes vaudous et le Vampire Club de San Francisco (mai).



• *Ars Magica* : **Mythic Pleaces** décrit les lieux magiques de la vieille Europe et **More Mythic Pleaces** viendra le compléter. La **3e édition du jeu** est prévue pour mai (livret de 240 p.).




LE TEMPLE DU JEU
BP 47 - 62 rue du Pas St Georges 33036 BORDEAUX cedex - Tel 56 44 61 22 - Fax 56 81 42 75
Les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "❍" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste non exhaustive, liste complète sur simple demande
Jeux de rôle
❑ ADD Manuel joueur 179 F
❑ ADD guide du maître 179 F
❑ ● Feuilles personnages 89 F
❑ ● Ecran du Maître 69 F
❍ Legends & Lore 199 F
❍ Tome of Magic 179 F
❍ Monsters Ravenloft 179 F
❍ ● " Forgotten Real. 2 109 F
❍ ● " Dark Sun 119 F
❍ Fighter handbook 152 F
❍ Thief handbook 152 F
❍ Priest handbook 152 F
❍ Wizard handbook 152 F
❍ Psionics handbook 152 F
❍ Dwarves handbook 152 F
❍ ● Wizard spell cards 173 F
❍ ● Fighter's challenge 69 F
❍ ● Strongholds 182 F
❍ Forgotten Realms A. 179 F
❍ Atlas Forgotten Realms 162 F
❍ Draconomicon 179 F
❍ Drow of the underdark 149 F
❍ ● FR13 Anauroch 109 F
❍ Greyhawk Adventure 159 F
❍ ● Greyhawk Wars 195 F
❍ ● Patriots of Hulek 69 F
❍ Dragonlance Advent. 159 F
❍ ● Taladas: Minotaures 99 F
❍ DLS4 Wild Elves 99 F
❍ Spelljammer 173 F
❍ ● Heart of the enemy 99 F
❍ Lankhmar city of a. 122 F
❍ Tales of Lankhmar 99 F
❍ Ravenloft boxed set 179 F
❍ Darklords 105 F
❍ Book of Crypts 105 F
❍ ● Guide to Vampires 105 F
❍ ● Night on walking d. 69 F
❍ Dark Sun 179 F
❍ ● DS1 Freedom 99 F
❍ ● DSR1 slave tribes 109 F
❑ APPEL DE CTHULHU 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Les Années folles 199 F
❑ Cthulhu by Gaslight 119 F
❑ Cthulhu 90 119 F
❑ Masques de Nyarlath. 167 F
❑ Le rejeton d'Azathoth 119 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Les Oeufs de Karlatt 139 F
❑ Les Grands Anciens 139 F
❑ Mystères d'Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ ● Expériences fatales 119 F
❍ Blood Brothers 175 F
❍ ● Kingsport 175 F
❍ Dark Designs 205 F
❍ ● Orient Express 329 F
❑ BERLIN XVIII 134 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ ● Berliner Nacht 126 F
❑ ● BITUME MK5 139 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Frontières de l'Empire 85 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Berserker 126 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ ● Inch Allah (avril) 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ ● Hurlelune 4 89 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ ● Ecran du maître 99 F
❑ ● Flocons de sang 144 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ L'Equipement 119 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Isengard 119 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ ● Ents de Fangorn 119 F
❍ Lords of Middle-Earth 1 119 F
❍ Lords of Middle-Earth 2 119 F
❍ Lords of Middle-Earth 3 119 F
❍ Minas Ithil 179 F
❍ ● Nazgul's Citadel 129 F
❍ ● Grey Mountains 177 F
❍ LORD OF THE RING 177 F
❍ ● Darker than darkn. 119 F
❑ DR CHESTEL 98 F
❑ MERCENAIRES 139 F
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ REVE DE DRAGON 150 F
❑ Monde de rêve de drag. 85 F
❑ ROLEMASTER 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❍ Companion 1 119 F
❍ Companion 2 119 F
❍ Companion 3 119 F
❍ Companion 4 129 F
❍ Companion 5 129 F
❍ Elemental Companion 129 F
❍ Creatures & Treasures 119 F
❍ Creatures & Treas. 2 129 F
❍ ● Spell user compan. 139 F
❍ ● Eidolon city in sky 177 F
❑ RUNEQUEST 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Dieux de Glorantha 189 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ ● Les Secrets Oubliés 210 F
❍ Eldarad, the lost city 179 F
❍ Daughters of Darkness 137 F
❑ CYBERPUNK 237 F
❑ Eran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❍ Hardwired 137 F
❍ Near Orbit 115 F
❍ Rockerboy 115 F
❍ Eurosourcebook 137 F
❍ Night City 159 F
❍ Arasaka brainworm 69 F
❍ Corporation report 1 115 F
❍ ● Corporation Report 2 115 F
❍ ● Night city stories 169 F
❍ ● Osiris ship 89 F
❍ ● When gravity fails 115 F
❍ ● Forlorn hope 87 F
❍ Interface 3 35 F
❑ STAR WARS 119 F
❑ Guide Star Wars 89 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 85 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 109 F
❑ Guide de l'alliance reb. 139 F
❍ ● Planets of the galaxy 125 F
❍ ● Death star technical 145 F
❍ ● Planet of the mist 95 F
❑ STORMBRINGER 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Demons & magie 118 F
❑ Octogone du chaos 89 F
❑ Voleur d'ames 134 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❍ ● Sorcerers of Pan Tang 175 F
❍ ● Perils of young kingd. 175 F
❑ TORG 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❍ ● Creatures of Aysles 169 F
❍ ● Space Gods 169 F
❍ ● Cylent Scream 115 F
❍ ● Storm knights guide 143 F
❑ WARHAMMER 189 F
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 93 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière le trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ ● Compagnon 119 F
❑ SHADOWRUN 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Mercurial 85 F
❑ ● Catalogue samouraï 139 F
❍ London sourcebook 133 F
❍ Total eclipse 72 F
❍ ● Rigger black book 133 F
❍ ● Elven Fire 72 F
❍ D&D 2° édition 275 F
❍ Rules cyclopedia 198 F
❍ ARS MAGICA 169 F
❍ Faeries 169 F
❍ Pact of Pasaquine 125 F
❍ A Winter's tale 125 F
❍ Trial by fire 89 F
❍ Medieval bestiary 169 F
❍ ● Festival of the damn. 125 F
❍ ● Mythic places 115 F
❍ ● More mythic places 115 F
❍ ● Black death 149 F
❍ ● Fails of the sun 159 F
❍ MARVEL ADVANCED 145 F
❍ ● Gamer's handbook 7 152 F
❍ ROBOTECH 137 F
❍ Zentraedi 89 F
❍ Southern cross 137 F
❍ Invid invasion 137 F
❍ Return of the masters 115 F
❍ Lancer's rockers 89 F
❍ Ghost ship 89 F
❍ Sentinels 169 F
❍ REF Field guide 169 F
❍ PENDRAGON 249 F
❍ Knights Adventurous 215 F
❍ Boy King 199 F
❍ Savage Mountains 199 F
❍ ● Blood & Lust 175 F
❍ RIFTS 285 F
❍ ● Conversion book 159 F
❍ MUTAZOID 149 F
❍ TOON 2° Edition 229 F
❍ ● Toon tour guide 229 F
❍ ● SPACE TIME 165 F
❍ VAMPIRES 195 F
❍ Ecran 75 F
❍ Ashes to ashes 99 F
❍ Chicago by night 169 F
❍ Blood bond 75 F
❍ Blood nativity 59 F
❍ Succubus club 115 F
❍ Player's guide 169 F
❍ ● Aliens hunger 115 F
❍ NIGHTLIFE 149 F
❍ ● Ecran + accessoires 149 F
❍ ● Magic 149 F
❍ HERO SYSTEM 189 F
❍ Fantasy Hero 179 F
❍ Fantasy Companion 1 129 F
❍ ● Fantasy Compan. 2 139 F
❍ DARK CONSPIRACY 209 F
❍ ● Hellsgate 115 F
❍ ● Evil Ascending 49 F
❍ ● AMBER 245 F
❍ ALIENS 249 F
❍ GURPS 228 F
❍ ● Time Travel 175 F
❍ ● Vikings 175 F
❍ ● Camelot 195 F
❍ Old West 195 F
❍ The Prisoner 149 F
❍ ● Robin Hood 195 F
❍ CHILL 2 309 F
❍ ● Horrors of america 115 F
❑ ● TATOU 8 40 F
❑ ● DRAGON 4 35 F
Jeux de plateau
❑ BATTLETECH 219 F
❍ ● Objectives raids 133 F
❍ ● Unbound 133 F
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ Supplement aux règles 159 F
❑ Stars 159 F
❑ CAR WARS 229 F
❑ Guide des véhicules 99 F
❑ CIVILISATION 319 F
❍ ● Advanced Civilization 315 F
❑ FIREFIGHT 99 F
❑ HEROQUEST 299 F
❑ Karak Varn 99 F
❑ Retour du sorcier 99 F
❑ La forteresse 99 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ Circuit Magny-Cours 129 F
❑ FOOTMANIA 289 F
❑ FANTASY WARRIORS 299 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ Mission Dreadnought 139 F
❑ ZARGOS 239 F
Wargames
❍ ASL 469 F
❍ Beyond Valor 419 F
❍ Code of Bushido 419 F
❍ ● Gung Ho 419 F
❑ AIR SUPERIORITY 319 F
❍ Air Strike 295 F
❍ AUERSTAEDT (COA) 355 F
❍ LES 4 BRAS 399 F
❍ ● PRELUDE DISASTER 345 F
❍ ● CHANCELORSVILLE 345 F
❍ ● LIGNY 499 F
❍ ● DEF.RORKE DRIFT 369 F
❍ EDELWEISS 499 F
❍ EMPIRE IN ARMS 365 F
❍ ● FLASHPOINT GOLAN 419 F
❑ FIRE IN THE EAST 629 F
❍ ● FIRST TO FIGHT 379 F
❍ ● BATTLES ALEXAND. 399 F
❍ ● 1863 355 F
❍ PELOPONESIAN WAR 315 F
❍ ● SANDS OF WAR 419 F
❑ SQUAD LEADER 315 F
❑ THIRD REICH 329 F
❑ VIETNAM 319 F
❑ WORLD IN FLAMES 5 599 F
❍ STRAT. & TACT. 147 115 F
❍ COMMAND 14 145 F
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
....
CP ....
VILLE ....
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de
JM RUGUET c 92

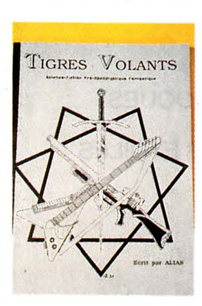
TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : V.F. signifie en français dans le texte ; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en V.F.

TIGRES VOLANTS

Rien à jeter !



Tigres Volants est un jeu de rôle de science-fiction édité par une joyeuse bande de Suisses, qui commet entre autres l'excellent fanzine *Tinkle Bavard* dans lequel on retrouve régulièrement des aides de jeu et des scénarios pour leurs jeux maison. La première chose qui saute aux yeux est le professionnalisme de la présentation, les illustrations sont inégales mais le meilleur l'emporte sur le pire, la maquette est superbe. La seconde chose qui vous prend à la gorge, telle la deuxième lame d'un rasoir Gillette, est la masse de texte fournie. Tout, absolument tout, est donné pour jouer dans l'univers de 2290, de la création des personnages aux combats spatiaux en passant par les différentes races galactiques et surtout la chronologie indispensable à tout jeu futuriste. Cette dernière résume à elle seule toute la substantifique moelle du jeu : de l'originalité mêlée à des bases bien connues, le tout écrit avec une plume insolente et surtout désopilante. Chaque page comporte un nombre effarant de gags plus ou moins drôles qui en rendent la lecture absolument tordante, même s'ils sont parfois extrêmement *private joke*. Le seul problème de ce style d'écriture est qu'il a tendance à prendre le pas sur les règles, ce qui pose parfois des problèmes lorsque l'on a justement une incertitude ludique en cours de partie.

Définir le thème est assez délicat car le jeu est très ouvert et permet de faire absolument tout ce que l'on veut, mais la plupart des scénarios présentés avec les règles ou dans *Tinkle Bavard* sont de type mission de mercenaires, bien que restant suffisamment de bon goût pour rester jouable. La liste impressionnante des armes décrites et l'omniprésence de la force comme moyen d'expression ne sont pas pour apaiser l'ambiance un peu sauvage qui se dégage à la lecture. Les Tigres Volants sont d'ailleurs la plus célèbre compagnie de mercenaires de ce joyeux univers.

Les règles, assez complexes, tournent très bien et finissent de faire des Tigres Volants un très bon jeu de science-fiction, ce qui est rare, surtout en français.

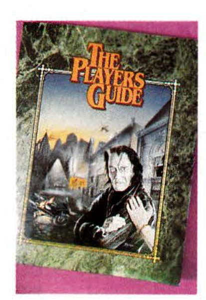
Mathias Twardowski

Jeu de rôle en français à commander par correspondance auprès de Stéphane Gallay, 35 Traille, CH 1213 Onex, Suisse. Tél : (+41 22) 79.320.79 (le soir). Prix : 160 FF (40 FS), payable de préférence en mandat-lettre au sus-nommé.

Pour Vampire en V.O.

THE PLAYERS GUIDE

Le « companion » du meneur de jeu



Vampire est un jeu de rôle qui a l'avantage et l'inconvénient d'être bien écrit (pour ceux qui savent lire l'anglais s'entend). Mais autant il est agréable de lire les règles, autant il est difficile d'y retrouver la moindre information en cours de partie. En comparaison, la première édition du Dungeon Master Guide (AD&D) était presque « rangée ». Le Players Guide est un supplément qui vient remettre un peu d'ordre dans tout cela, même si son nom de « guide des joueurs » me semble usurpé car, à part deux chapitres, l'essentiel est plutôt indispensable au meneur de jeu. Vous y trouverez, dans l'ordre : 1) The World of the Kindred, une longue lettre qui explique comment les humains voient les vampires. 2) Des compléments sur la création de personnage, avec un prétiré à compléter (il manque les *freebies points*) par clan, et un système d'avantages et de défauts (comme dans Gurps ou tous les jeux de Croc). 3) Les disciplines « magiques » pour chaque clan, du niveau 6 à 10, ce qui confirme que les seuls monstres que doivent craindre les vampires sont les vampires eux-mêmes. 4) De nouveaux talents, habilités, connaissances, et archétypes qui, à mon avis, font plus souvent doublon que de combler un vide. 5) Un panorama de la société des vampires, précisant les notions d'allégeance et de statut inter et intra clans. 6) Cinq nouveaux clans (Assamite, Followers of Set, Giovanni, Ravnos, Salubri) avec évidemment leurs disciplines propres. On regrette que des prétirés ne soient pas donnés, comme pour tous les autres clans. 7) Des conseils de *roleplaying* dont on ne sait trop s'il faut en rire ou en pleurer. Il s'agit en fait de sept interviews des créateurs et de testeurs de Vampire qui donnent leur vision du jeu de rôle, adaptée à ce jeu. Or, on n'y apprend rien de plus intéressant que : votre personnage n'est pas vous-même, et essayez de retrouver la magie de vos premières parties de Donjons & Dragons ! 9) L'équipement ; c'est-à-dire les armes (légères ou lourdes), les véhicules (voitures, tanks et avions) et l'informatique. Avec quelques règles de combat, tout ce qu'il faut pour avoir un « vrai » jeu de rôle. 10) Enfin, dix pages de conseils divers sur la vie quotidienne des vampires : comment se nourrir, échapper à la loi, se perpétuer, etc. Bref, ces pages intéressantes et bien écrites sont *le* chapitre que le moindre *joueur* de Vampire aurait bien aimé voir développées sur la moitié de ce supplément au moins.

Pierre Rosenthal

Supplément de 192 pages pour le jeu de rôle Vampire, édité en langue américaine par White Wolf.

Pour Stormbringer en V.O.

SORCERERS OF PAN TANG

Visite guidée de l'enfer



Sorcerers of Pan Tang devrait être, si les dieux du Chaos(ium) le permettent, le premier d'une série de suppléments décrivant les Jeunes Royaumes région par région. Consacré à Pan Tang et aux Pan Tangiens, il fait découvrir en détail la géographie, la société et la culture pan tangienne, l'Église du Chaos (et ses horreurs ! C'est une bande de maniaques, de bouchers et de tortionnaires ricanants qui font joujou avec des démons surpuissants et marchandent d'égal à égal, ou presque, avec les dieux). Tout cela est suivi de l'inévitable chapitre sur la magie et les démons, qui redeviennent presque aussi puissants que dans l'édition précédente, du moins potentiellement (du point de vue des PNJ du moins ; pour les PJ sorciers, cela reste une toute autre affaire). Comme de juste pour un produit Chaosium, toute la partie *background* est très complète et très intéressante. Mais ma préférence va quand même aux scénarios, qui vont de « bon » à « excellent ». Juste comme ça, pour vous faire saliver, sachez qu'on y trouve entre autres : un « congrès diplomatique » entre différentes nations des Jeunes Royaumes ; la capture des PJ, suivie d'esclavage et de jeux du cirque ; les classiques magouilles entre nobles de haut rang... et une mini campagne : un plan ambitieux des agents de la Loi pour détruire l'île. Vivement la VF, tiens ! (N.D.L.R. : la traduction française ne devrait pas tarder...)

Tristan Lhomme

Supplément en anglais édité par Chaosium. Prix indicatif : 126 F.

Pour Civilisation en V.O.

ADVANCED CIVILIZATION

Encore mieux !

Il y a près de dix ans, les joueurs français découvraient en V.O. un jeu de plateau au-dessus de la production habituelle : Civilization. Il fallut attendre quelques années pour que la V.F. sorte en France, grâce aux bons soins de Jeux Descartes. On connaît l'accueil qui lui a été réservé ; pour une fois un jeu couvrait des aspects très différents comme la stratégie, la diplomatie et le commerce et mettait l'accent sur la culture et la coopération et non la destruction et la domination brutale par les armes. En cela, on pouvait qualifier ce jeu de très « civilisé » et sous ces apparences, on découvrait que ruses et trahisons y tenaient toujours une place privilégiée... pour le plus grand bonheur ludique.

Cependant, le jeu n'était pas sans faille et plusieurs règles tendaient à étouffer le potentiel du jeu. Alors fallait-il lancer une nouvelle version du jeu ? Après moult tests et interrogations, les concepteurs d'Avalon Hill ont décidé de remettre ça : Advanced Civilization est né. Aux habituels grincheux flairant là une manœuvre commerciale (ce qui n'est pas totalement irréaliste), nous rétorquerons, avec les auteurs eux-mêmes, que peu de joueurs, après avoir goûté la seconde version, oseront revenir à la première.

La raison en est limpide : le jeu est tout simplement meilleur ! Jugez par vous-même : les cartes à dos rouge disparaissent et de nouvelles cartes commerciales (identiques à l'extension mineure déjà proposée) sont introduites ainsi que de nouvelles calamités. Ces dernières ne peuvent plus être stockées et si vous n'arrivez pas à vous en débarrasser, vous en serez la victime ! D'autre part, les cartes de civilisation s'enrichissent aussi de nouveaux éléments tandis que les anciennes acquièrent plus de pouvoirs ; ainsi pour parvenir à l'âge d'or, vous pourrez maintenant essayer autre chose que la démocratie, par exemple la voie religieuse (mais les deux ne sont pas incompatibles !). Ingénierie, en permettant de construire pour la moitié une cité grâce au trésor, devient une carte alléchante. En levant la limitation des onze cartes de civilisation détenues, les comptes d'apothicaire ont enfin disparus pour déterminer vos choix culturels. Ajoutons pour terminer que celui qui parvient à l'âge d'or peut parfois ne pas gagner la partie car l'on tient compte de sa situation globale (cités, cartes commerciales...), et le phénomène de tir au pigeon sur celui qui est en tête disparaît enfin.



Cette extension pourra déconcerter les puristes amoureux des calculs précis, mais l'enrichissement du jeu est tel que la majorité des joueurs devraient passer à cette seconde version, malheureusement incompatible avec la V.F. pour des questions de format. Cependant, il faut souhaiter qu'Avalon Hill s'arrête là, car l'apparition de certaines règles optionnelles commencent à casser l'unité du jeu, comme par exemple celle concernant la submersion d'Atlantis qui fera hurler les partisans d'une certaine orthodoxie historique.

En bref, si vous aimez Civilisation pour sa diversité, autant au niveau des éléments que de ses mécanismes, la version Advanced a été conçue pour vous. Ajoutez-y l'extension de carte ouest allant jusqu'aux Colonnes d'Hercule et vous aurez un des meilleurs jeux de plateau actuels, sinon peut-être le meilleur.

Bruno-André Giraudon

Supplément au jeu Civilization,
édité par Avalon Hill.
Il est nécessaire d'avoir la première version pour jouer. Prix indicatif : 249 F.

Jeu de rôle en V.O.

DUNGEONS AND DRAGONS – LE JEU

Tout, comme à la maternelle !

Dungeons and Dragons - Le jeu relève le défi d'être un jeu de rôle accessible à tous et ce dès le plus jeune âge. Malgré ces prétentions, il ne s'agit en fait que du livret de règles de ce bon vieux D&D, enrobé d'un certain nombre d'éléments destinés à faciliter son apprentissage. Le livret en lui-même est classique, on peut même dire antédiluvien tant il semble suranné, surtout face au récent Rules Cyclopedia, et propose une version très simpliste de l'ancêtre.

Rayon accessoires, on trouve tout d'abord un plateau de jeu représentant un plan en couleur d'un donjon, accompagné de figurines papier à découper, à la vue desquelles on ne peut s'empêcher de penser que TSR a encore du chemin à faire pour rattraper Games Workshop (il est vrai qu'une fois le principe du jeu de rôle compris, on peut passer à autre chose). Mais le plat de résistance de cette boîte, j'irais jusqu'à dire son seul intérêt, est son écran qui contient les mystérieuses cartes-dragons.

Ces petites fiches classées par chapitre sont écrites de manière très didactique afin d'accompagner pas à pas les joueurs et le maître de jeu dans leur découverte du jeu de rôle. Elles sont fort bien agencées, agréables à lire malgré la qualité médiocre de la traduction, et décrivent de manière très pédagogique et surtout progressive ce qu'est le jeu de rôle, ou plutôt Donjons et Dragons. La plupart illustrent au verso, à l'aide d'une très courte aventure dont vous êtes le héros, les points de règle ou les concepts décrits au recto, permettant une meilleure assimilation et compréhension des règles. A la lecture cela a l'air de fonctionner parfaitement tant elles sont bien faites, mais le ton est plutôt destiné aux enfants (la boîte précise dès 11 ans), ce qui peut gêner un adulte ou même un adolescent un peu plus éveillé que la moyenne des fans de Dorothée, voulant profiter de l'aubaine pour s'initier en douceur. Si l'intention de TSR était de faire une version accessible à tous, c'est réussi, mais cela convaincra-t-il mon voisin de palier de se mettre au jeu de rôle ?

Mathias Twardowski

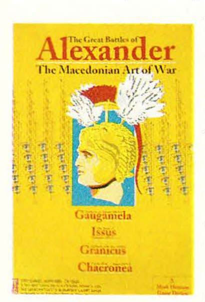
Jeu de rôle d'initiation,
en version française,
édité par TSR.

▷

Wargame en V.O.

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Quatre jeux pour le prix d'un !



The Great Battles of Alexander est l'aboutissement de plusieurs tendances actuelles du monde du wargame : l'intérêt pour les périodes obscures, la sophistication des systèmes de règle, l'engagement intellectuel des concepteurs. Rassurez-vous, loin d'être un jeu complexe et pédant, il permet de passer quelques moments agréables et instructifs au IVe siècle av. J.-C. Ayant compilé la plus grande partie des sources accessibles sur l'épopée d'Alexandre et la polémologie de l'époque (la bibliographie en témoigne), les auteurs ont imaginé un ensemble de règles très cohérent sur le fond. Ainsi, chaque unité a un facteur de cohésion qui s'érode au fil des manœuvres et des combats. S'il est dépassé, c'est la déroute loin du champ de bataille. Il n'y a donc pas de pertes directes mais une désorganisation croissante de chaque armée. La bonne idée est d'avoir fait du facteur de cohésion le paramètre central à partir duquel sont évaluées toutes les possibilités d'action de l'unité. Clarté et simplicité en découlent.

Un autre excellent concept est qu'il n'y a pas de tour de jeu mais une succession de phases d'activation des chefs en fonction de leur valeur d'initiative. Combiné avec de multiples possibilités d'interaction, activation supplémentaire et « coupe » de l'activation adverse, ce système donne une bonne idée du caractère héroïque et individualisé du commandement à l'époque. Inutile de dire qu'il ne faut pas trop espérer combiner plusieurs armes en attaque, sauf si l'on est Alexandre le Grand.

Au total, malgré le viol de quelques dogmes intangibles, les unités peuvent bouger et combattre plusieurs fois par phase, le jeu est très simple à apprivoiser et représente, à mon avis, la meilleure simulation des premières batailles de la phalange macédonienne. De plus, le matériel, notamment règles et aides de jeu, est de bonne qualité, quoi que d'un graphisme assez sommaire pour les pions et les cartes. GBOA offre quatre batailles dans la même boîte : Chéronée, Issus, Granique, Gaugamèle. Les multiples variantes proposées permettent de rééquilibrer un peu le jeu en faveur du Perse, souvent malmené, et de rejouer chaque scénario avec autant d'intérêt que la première fois. Seul regret, j'aurai préféré avoir Hydaspes – Porus et ses éléphants – à la place de Granique. Nul doute que GMT pense sérieusement à éditer d'autres scénarios, d'autant qu'ils annoncent un *Great Battles of Rome* basé sur le même système. Qu'il est dur d'attendre !

Marc Brandsma

Un jeu de Mark Herman, édité en anglais par GMT games.

Jeu de plateau en V.O.

ADEL VERPFLICHTET

Un jeu pour… collectionneurs



Avalon Hill, qui avait déjà publié le superbe jeu teuton Kremlin, nous fait cette fois découvrir une autre perle d'outre-Rhin : Adel Verpflichtet. Dans ce jeu finalement très british, les joueurs incarnent des lords distingués et sans scrupules qui cherchent à amasser de riches collections pour décorer les murs un peu vides de leurs sombres manoirs. Simples et efficaces, les mécanismes s'inspirent du classique (et parait-il chinois) *Pierre, feuille et ciseaux*. Certes, il est tentant de se rendre à la salle des ventes de Misties & Sauceby's où doivent être mis aux enchères le rouge à lèvres de Marylin Monroe et les lunettes d'Andy Warhol, ou d'aller à Harlech Castle pour exposer votre collection de pipes en porcelaine. Mais si vous laissez votre manoir désert, ne risque-t-on pas de vous voler votre précieux et authentique pot de chambre bavarois du XVII[e] siècle ? Cruel dilemme.

Quatre pages de règles pour un jeu de plateau original, tant par son thème que ses mécanismes. Avalon Hill aurait pu se donner la peine de traduire en anglais les cartes de collection et le titre du jeu, qui sonne sans doute aussi étrangement aux oreilles américaines qu'aux nôtres. Si vous ne parvenez pas à expliquer à un vendeur que vous voulez Adel Verpflichtet (prononcer Adeul-Faire-Pfliche-Teute), montrez-lui cet article, il comprendra.

P.S. Qui a volé les lunettes d'Andy Warhol ?

Bruno Faidutti

Jeu allemand édité en anglais par Avalon Hill.

Jeu de rôle en V.F.

BITUME

Thème barbare pour une version 5

Quarante ans après le passage de la comète de Halley, en 2026, le monde, celui de Bitume en tout cas, est livré à la barbarie des quelques tribus qui ont pu survivre. Vous, joueurs, faites partie d'une de ces tribus. Survie et prestige, tels sont vos raisons d'être !

Plusieurs constatations sont à faire sur cette nouvelle mouture du jeu (la 5[e], mais j'ai dû en rater une quelque part, personnellement je n'en ai compté que trois autres…). D'abord, le monde a vieilli de vingt ans, cela ne se ressent pas sur l'atmosphère, mais permet une bonne justification à l'état de délabrement ambiant : il y a eu la Maladie, celle qui a frappé 99,99 % de la population et lui a fait perdre la mémoire. Ensuite, ces règles compilées sont affinées, clarifiées, et même si la maquette est un peu touffue, la présentation est superbe (qualité Idéojeux, rien à dire, c'est du bon !). Les illustrations, dedans et dehors, d'Olivier Vatine y sont également pour quelque chose.

En clair, vous trouverez réuni dans ce livret à couverture souple de 96 pages tout ce qu'il faut pour jouer à Bitume, y compris les descriptions des véhicules, des armes, de l'ensemble du matos disponible, de tous les clans jouables, et un scénario d'introduction impliquant les Fourmis, une tribu souterraine de PNJ.

Comme le reste du jeu, le monde a évolué, il a bénéficié de plusieurs années de tests intensifs et de conseils éclairés, il est plus rationnel, sonne plus « vrai », même si certaines explications sont habilement esquivées… Croc, même quand il s'inspire un peu des jeux américains (essayez donc de concevoir un système de combat motorisé qui ne ressemble pas un peu à Car Wars ! Ce n'est certainement pas facile…) reste une des valeurs sûres du PLuF, le paysage ludique français. Son premier jeu, Bitume, est encore aujourd'hui très jouable et nullement démodé, un vrai plaisir !

André Foussat

Bitume MK5, jeu de rôle en français de Croc, édité par Idéojeux.
Prix : 139 F.



Pour Hawkmoon en V.F.

LA KAMARG

Du bon boulot...

Comme toujours avec Oriflam, on pourrait résumer la critique par « on a attendu longtemps... mais ça valait la peine ! ». Ce livret de 80 pages contient, comme son titre l'indique, un copieux chapitre sur les terres du comte Airain. Les divers sujets sont abordés dans le même ordre que pour La France (géographie, population, politique, sectes, sciences, armée, personnalités, sites - avec notamment les plans de Château-Airain...). En prime, un petit ajout de règles sur la stratégie et les batailles rangées, qui reprend et adapte les règles parues pour Stormbringer (dans le scénario L'octogone du Chaos). Pour les MJ intéressés par les batailles à grand spectacle, ça s'imposait.
Vient ensuite la campagne... ou plus exactement, une trame de campagne couvrant... seize années, avec le règne du sorcier bulgare, l'élection du comte Airain, la guerre contre la Granbretanne. Tout cela est parfois un peu schématique et il faudra rajouter pas mal de matière pour obtenir quelque chose de vraiment jouable, mais il était difficile de faire tenir une si longue période (et surtout une période si agitée !) en 44 pages.
En dehors de ça, la présentation est jolie, les plans de Monter toujours aussi agréables. Je regrette juste l'absence de dessins de Gassner, qui ne signe que la couverture (les trois illustrateurs qui le remplacent sont bons, mais on s'était habitué au *look* des personnages de Gassner – je pense particulièrement à ses Granbretons).
Bref, un bon supplément. Vivement celui sur la Granbretanne, qui devrait voir le jour d'ici quelques mois...

Tristan Lhomme

Supplément en français édité par Oriflam.

Ludotique

ARMAËTH I

Une initiative intéressante



Comment ? Un vrai jeu de rôle sur micro ? Vous pensiez que cette prouesse était irréalisable ? Dominique Gremillet en tout cas pense la chose possible et a tenté d'amener la liberté d'action du jeu de rôle au micro. Vous voici donc à Dol Armaëth, un royaume oublié d'une époque de légende. Ce monde où jadis le très grand roi nain Armaëth maintenait la paix et la prospérité est aujourd'hui en déclin, à la merci du Mal... Votre objectif : découvrir ce royaume, y vivre et, pourquoi pas, un jour en devenir le roi. Plutôt vague... Et pour cause, il n'y a pas de scénario.
L'auteur, soucieux d'éviter la rigidité des aventures de Sierra ou de LucasFilm, a fait ce choix, estimant qu'ainsi « vous pourrez tout entreprendre, tout essayer, dans l'ordre qu'il vous plaît, sans contrainte, sans pénalité, sans restriction » comme il est écrit dans la documentation. Cela se révèle pourtant assez négatif. Quelle frustration de ne pas savoir quoi faire ni où aller ! On se sent perdu dans la vaste Dol Armaëth...
Ainsi, au début du jeu, vous vous retrouvez dans une verte clairière près d'une cascade. Qui êtes-vous ? Où devez-vous aller ? Pour quoi faire ? Il vous faudra un certain temps avant de comprendre vos possibilités d'actions immédiates, mais ce n'est pas pour autant que vous serez fixé sur vos objectifs.
Le système de jeu d'Armaëth est quant à lui très proche de celui des premiers jeux Sierra : vous y déplacez votre personnage dans un décor en trois dimensions et pouvez agir sur les objets qui s'y trouvent par des commandes textuelles. Rien de bien nouveau donc, si ce n'est une très bonne gestion du relief et du temps. L'interpréteur texte est pour sa part assez puissant et évite assez bien les situations de blocage. L'environnement artistique pour sa part est relativement limité. Pas de musique, pas de bruitage, et un graphisme assez pauvre (presque Apple II).
Le point fort d'Armaëth est sans doute l'impression de vie qui en ressort. Tous les figurants (PNJ, me direz-vous) sont gérés indépendamment par l'ordinateur. En fonction des circonstances, de la logique et des objectifs propres à chaque personnage, les protagonistes de chaque scène évolueront différemment. Enfin, le programme autorise plusieurs niveaux de jeu.
Tout compte fait Armaëth I se révèle un jeu novateur qui, bien que pouvant paraître assez difficile au novice des jeux micro, et assez déroutant au joueur confirmé, est tout à fait intéressant.

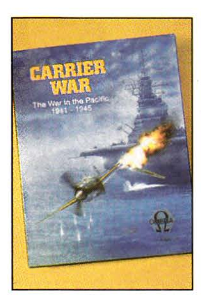
Wladimir

Armaëth I, logiciel en français pour IBM PC, paru aux Éditions du Dolmen.

Wargame en V.O.

CARRIER WAR

Le vilain petit porte-avion



Vous connaissez l'histoire du vilain petit canard ? Bon, eh bien Carrier War, c'est la même chose : un excellent jeu sous un aspect médiocre (et en plus, un canard, c'est aéronaval, ma comparaison est géniale !). Si vous ne vous en doutiez pas, le jeu, d'échelle stratégique (un tour = un mois), porte sur la guerre du Pacifique, décembre 1941 – avril 1944. Ah oui, je sais, il en manque un bout, mais les concepteurs ont estimé que leur jeu devait être relativement bon marché, et ils ont repoussé les pions et règles permettant de jouer la fin de la guerre, ainsi que des scénarios alternatifs, à une extension du jeu... Pour la même raison, la carte est propre, mais pas très alléchante d'aspect (et étonnamment petite pour représenter tout le Pacifique !). Toujours, je pense, pour la même raison, les pions navires sont les plus nuls que j'ai vu depuis Supermarina d'IT : de simples symboles noirs sur un fond vivement coloré... Comme la règle fait 50 pages, et qu'Omega Games se refuse toujours à la présenter avec clarté, j'ai failli jeter l'éponge...
J'aurais eu tort ! Car la règle est d'une remarquable élégance, pleine d'astuces intelligentes qui permettent des simulations dont le résultat s'avère des plus réalistes sans recourir à des techniques bizarroïdes. C'est ainsi que les pions avions (pas plus gais que les pions navires, hélas) sont toujours les mêmes d'un bout à l'autre du conflit. Pour représenter l'évolution du matériel qui permet aux Américains de prendre peu à peu le pas sur les Japonais, c'est la table des combats qui change, à des dates aléatoirement déterminées. Autre exemple : la reconnaissance est effectuée un peu comme des tirs d'opportunité dans un jeu tactique terrestre : chaque fois qu'une flotte entre dans un hex., l'adversaire tente de la repérer par un jet de dé, en fonction des bases aériennes qui se trouvent à bonne portée. Une table de retrait après combat naval permet d'éviter des situations irréalistes du style « je combattrai jusqu'au dernier destroyer ». Bien que tous les aspects du conflit soient abordés (résistance acharnée des Japonais, entraînement des escadrilles aéronavales, bombardement stratégique...), c'est toujours avec un grand souci de simplicité. Et puis, pour montrer le réalisme des procédés, les exemples de jeu, nombreux et précis, reproduisent des épisodes historiques.
Ajoutez qu'une foule d'aides de jeu et un résumé de la règle extrêmement clairs et bien présentés, eux, facilitent considérablement les explications à un joueur qui n'aurait pas pris le temps de se plonger dans les règles. En fait, on peut même considérer Carrier War comme un excellent premier jeu pour ceux qui découvrent la guerre du Pacifique, ainsi qu'un jeu permettant aux mordus de ce conflit de jouer des parties relativement rapides. Je vous dis tout : je vais tâcher de me procurer l'extension...

Frank Stora

Jeu en anglais édité par Omega Games.

Portrait de famille

In Nomine Satanis

A sa sortie en 1989, *In Nomine Satanis/Magna Veritas* se taillait un succès immédiat en adaptant au jeu de rôle un thème extrêmement porteur : celui du combat éternel de Dieu et de Satan, représentés pour la circonstance par leurs envoyés sur Terre, les Anges et les Démons. Grâce à son concept attirant, à une ambiance à la fois sombre et flamboyante, et à des règles simples, le jeu sut conquérir rapidement un très large public… Le suivi qui fut particulièrement bien assuré étant sans aucun doute l'un des ingrédients de sa réussite (dix suppléments en deux ans, c'est exceptionnel pour un jeu français !). Pour s'y retrouver, visite guidée indispensable !

La boite de base contenait deux jeux en un : le livret *Magna Veritas*, destiné aux joueurs désirant incarner des Anges, et le livret *In Nomine Satanis* destiné à ceux désirant incarner des Démons. Un recueil de scénarios, *Maleficorum Demonicorum*, venait s'ajouter à ce qui était donc, par définition, un jeu à deux facettes… Dix extensions sont venues au fil des mois proposer d'autres scénarios, enrichir l'univers, et faire voler en éclats le concept initialement manichéen du Bien et du Mal. Troisième force, humains aux pouvoirs psioniques, voyage temporel…

Intervention divine

La couverture d'*Intervention divine*, exécutée par Var Anda (le dessinateur officiel d'INS/MV), est devenue un classique et a fortement contribué à installer le *look* du jeu. L'extension elle-même est une sorte de fourre-tout délirant… Cinq scénarios vont du « sérieux et machiavélique », comme le très bon *Philippins partagent le pain…* au « n'importe quoi mais avec bonne humeur » comme *Cette manie que vous avez, vous les moniteurs de natation, de vouloir toujours tout dramatiser…*, d'ailleurs très agréable à jouer. C'est dans cette extension que s'est systématisée la tendance à choisir des titres disons… particuliers et s'éloignant pour le moins des éternels arc-en-ciel, dragons et princesses. Les aides de jeu sur le Paradis, l'Enfer et sur le fruit du péché de nos angelots et diablotins préférés répondent à des questions non résolues dans le background initial et permettent une meilleure compréhension de l'au-delà. Celle sur les Soldats de Dieu est plus technique et consacrée aux différentes sections de combat ou d'enquête. Des personnages prétirés (12 Démons et 10 Anges) complètent le tableau et peuvent s'avérer très utiles. Leur cohérence – les pouvoirs ont été visiblement choisis par Croc et non pas déterminés selon les règles – et le détail de leur comportement, équipement et manière de vivre, en font des PJ légèrement plus puissants que la moyenne, mais qui ont l'avantage d'être facilement appréhendés par des joueurs débutants. Ils peuvent aussi, bien entendu, servir de PNJ clés en main pour un MJ un peu pressé. En résumé, une extension utilitaire qui n'a qu'un défaut majeur… celui d'être épuisée*.
(Extension n° 1 : Intervention divine, par Croc.)

Écran Magna Veritas

Ce premier écran représente un exorcisme et est donc particulièrement indiqué pour les joueurs de *Magna Veritas*. Tons verts et gris, climat malsain, tout est réuni pour rappeler aux joueurs que le Bien vu par *INS/MV* n'est pas, loin de là, proche de la vision habituelle du Paradis.
Le scénario fourni, *Ça se passe comme ça…*, est prévu lui aussi pour des Anges. Les joueurs, enquêtant sur ce qui ne semble être qu'une banale histoire de maison hantée seront amenés sur la piste d'une conspiration importante… A la fois gaguesque et mortel, ce scénario assez long peut-être utilisé, plus que les scénarios de la boite ou même ceux d'*Intervention divine*, pour initier de nouveaux joueurs à l'ambiance si particulière de ce jeu.
(Extension n° 2 : écran Magna Veritas, illustration : Var Anda, scénario : Croc.)

Dæmonis compendium

Curieux supplément que celui-là. Dans une pochette à l'aspect de cuir fané se cachent 48 fiches cartonnées, plus précisément celles de 19 Archanges et de 29 Princes-Démons. Il n'y avait que 20 Archanges et Princes-Démons présentés dans la boite de base… Faites vous-même le calcul, cela fait 28 nouvelles personnalités. Les nouveaux venus couvrent la plupart des aspects de la religion et de la vie moderne, et leurs doctrines sont assez diversifiées pour que chaque joueur, du plus intellectuel au plus *destroy* en passant par le cultivé, le pacifiste, le délirant ou le pervers, puisse choisir le supérieur qui lui convient. Les petites nouvelles sont très utiles pour cerner rapidement la philosophie que celui-ci veut faire régner parmi ses troupes…
Chaque fiche indique le nom et le titre de ce super-sergent du Paradis ou de l'Enfer, la fameuse nouvelle (certaines sont de petits bijoux d'horreur et de méchanceté), ses caractéristiques, ses pouvoirs, sa mentalité, les distinctions qu'il accorde à des subordonnés et, pour finir, les relations qu'il entretient avec les autres Archanges/Princes-Démons. Pendant la partie, chaque joueur garde la fiche de son chef – en plus de sa feuille de personnage – ce qui lui permet d'avoir toujours sous la main les renseignements (grades, récupération de points de pouvoir, etc.) propres à celui-ci. Ajoutons que cela l'oblige également à avoir constamment sous les yeux les détails de la doctrine de son patron… Efficace pour mettre un frein au mauvais *role-playing* de certains, qui ne savent jouer qu'un type d'Ange ou de Démon et à qui il est utile de rappeler la diversité des tendances existantes… Ajoutez à cela un scénario assez baston, et un compte rendu des conseils divins et démoniaques et vous obtenez un supplément indispensable, s'il n'était épuisé* !
(Extension n° 3 : Dæmonis Compendium, par Croc.)

Berserker

Si le Tout-Puissant et Satan existent vraiment et ont des envoyés sur Terre, qu'en est-il des autres religions ? Il semble que tous les panthéons aient eu ou ont un certain pouvoir ici-bas… leur puissance actuelle dépendant du nombre et de la vigueur de la foi de leurs adorateurs vivants. Leurs émissaires, ainsi que les humains dotés de pouvoirs (les sorciers de cette extension ou les psioniques de *Mindstorm*), bref tous les non affiliés à Dieu ou à Diable forment la fameuse Troisième force.
La plus grande partie de l'extension est consacrée aux Vikings, thème qui semble être cher à Croc puisqu'on le retrouve aussi bien dans *Bitume* que dans le tout dernier *Bloodlust*. Les fiches des dieux morts ou vivants (de Thor à Freyja), une explication du Ragnarok – encore un coup de ces facétieux Princes-Démons –, des règles pour créer des personnages vikings, de nouveaux pouvoirs et huit personnages prétirés permettent de bien comprendre le fonctionnement et la nouvelle mentalité de ces outsiders. *Qui veut la bite de Roger Rapeau*, excellent scénario d'enquête, permettra aux Anges et aux Démons d'en découvrir l'existence. La seconde aventure, *Pour qui sonne le gland*, est un scénario d'action dont le seul intérêt est de permettre aux joueurs, quel que soit leur bord, de tester leur puissance de frappe.



Magna Veritas

Les sorciers, eux, ne doivent allégeance à personne et vivent sur le fil du rasoir, tirant leur puissance des Anges et des Démons qu'ils invoquent et lient grâce à des sorts compliqués et dangereux... (La liste des composants nécessaires aux invocations est d'ailleurs un moment d'anthologie.) Les règles de magie et de création de ces derniers sont suivies de trois fiches de personnages prétirés. Il est difficile à des personnages-joueurs d'incarner des sorciers car ceux-ci sont à la fois extrêmement puissants et extrêmement fragiles... c'est sûrement pour cela qu'ils ont été par la suite plutôt négligés. C'est un tort : l'idée, juste esquissée, est passionnante et mériterait d'être plus largement développée. Un bon nombre de scénarios, en réduisant un peu la force de l'opposition, pourraient être adaptés à la mesure de ces magiciens des temps modernes... De plus, les sorciers font des PNJ très intéressants et les maîtres de jeu ne doivent pas hésiter à en glisser dans leurs aventures, où ils peuvent aussi bien jouer des rôles d'alliés ou d'ennemis que de jokers incontrôlables.

Berserker est bourré d'idées nouvelles et servira en priorité aux maîtres de jeu désireux d'élargir le champ d'action de leurs scénarios... et le champ de vision de leurs joueurs.

(Extension n° 4 : Berserker, par Croc.)

Baron Samedi

Baron Samedi est sans conteste la meilleure campagne parue pour *INS/MV*. Elle utilise toutes les facettes du jeu (Bien, Mal et Troisième force, en l'occurence la magie vaudou) et mène les joueurs, Anges ou Démons, dans une enquête intelligente et torturée. L'intérêt et la grande originalité de la campagne est qu'elle est jouée sur deux plans, et ce à l'insu des joueurs : les scénarios se déroulent au fil de l'histoire, avec des morceaux d'enquête et de bagarres « classiques » et sanglantes, alors que pendant ce temps les réactions des PJ par rapport à... quelque chose – qu'il serait criminel de dévoiler quoi ! – sont enregistrées et notées selon un barème précis. Du résultat secret obtenu par l'équipe dépendra la réussite de la campagne. L'aide de jeu consacrée aux forces vaudou comprend la description du panthéon et les règles des sorts utilisables. Ceux-ci sont très puissants, mais, comme ceux de leurs collègues sorciers de *Berserker*, ils sont longs et dangereux à mettre en place. Les tontons makoutes et autres békés seront donc cantonnés à n'être que de (valeureux) PNJ.

(Extension n° 5 : Baron Samedi, par Mathias Twardowski.)

Mors Ultima Ratio

Changement de décor pour les joueurs de *Mors Ultima Ratio* !

Beleth, Prince-Démon des Cauchemars, a décidé de s'amuser un peu et a créé pour son usage personnel un univers « de poche » copié sur la France des années 20... ou du moins sur sa conception de la France des années 20, ce qui est un peu différent. Cet univers, appelé le Gothic Horror, errerait tranquillement dans le no man's land de nos cauchemars si une révolte n'y grondait... En effet Hornet, un puissant et surtout ambitieux sorcier a décidé de soulever les mort-vivants – qui sont en général considérés par les Démons comme des « citoyens » infernaux de seconde classe – et de s'en servir pour renverser la hiérarchie maléfique existante afin de, vous l'aurez deviné, prendre le pouvoir. Pour cela il lui faut une base d'opérations. Hornet a donc choisi de commencer par conquérir le Gothic Horror... où bien entendu les personnages, ignorant tout de cet abominable complot, ont été transportés.

Chacune des deux campagnes (pour Anges et pour Démons) est composée de trois scénarios qui peuvent être joués à peu près indépendamment. Les indices et les rencontres dans ces deux séries conduisent cependant à la révélation du complot d'Hornet, que les personnages auront à combattre dans un scénario final très sanglant, si on peut parler de sang quand il s'agit de mort-vivants. Que ce soit pour *INS* ou pour *MV*, les différents scénarios – des enquêtes ▷

mêlant le policier et le paranormal – sont à la fois intelligents et légèrement « décalés », avec pour résultat une atmosphère vraiment très différente de celle des autres extensions. Plus que *L'appel de Cthulhu*, auquel l'alliance des années 20 et le « gothique » fait irrémédiablement penser, c'est plutôt l'ambiance d'*Adèle Blanc Sec* (la BD de Tardi) que l'on retrouve au fil des rues parisiennes et d'une sensation d'étrangeté mêlée d'humour noir.
Mors Ultima Ratio, sur laquelle Var Anda a fait un superbe travail avec des dessins rappelant Bernie Wrightson et par extension Andreas, pourra aussi séduire des joueurs réfractaires à l'univers moderne d'*INS/MV* et qui seront sensibles au charme suranné propre de l'ouvrage.
(Extension n° 6 : Mors Ultima Ratio, par Croc.)

Demonix remix

Changement complet de ton, *Demonix Remix* fait dans le moderne, et, comme *Intervention divine*, dans l'utilitaire. Les cinq scénarios (deux pour *MV*, un pour *INS* et deux mixtes) sont conçus pour être joués indépendamment, se déroulent tous au XXe siècle et peuvent être joués sans les nouvelles règles (Vikings, sorciers, vaudou) distillées dans les extensions précédentes. La possession du *Dæmonis Compendium* (ou d'un bon copain répondant à cette dernière condition) est cependant nécessaire... comme d'ailleurs dans toutes les autres extensions.
Huit personnages prétirés (quatre Démons et quatre Anges) font d'ailleurs directement référence au *Dæmonis*, puisque leur but est de montrer qu'il est possible de créer des personnages originaux et parfaitement jouables en utilisant des supérieurs en général délaissés par les joueurs : Didier, Archange de la Communication ou Scox, Prince-Démon des Ames en sont deux parfaits exemples. Les deux aides de jeu concernent respectivement les églises (*Advanced Clochers et Cathédrales*) et un Archange un peu spécial, Janus, l'Archange des Vents (*Docteur Janus...*). *AC&C* est directement applicable dans les scénarios puisqu'elle permet de définir la puissance et les pouvoirs des lieux sacrés. On y trouve aussi la vraie description (un peu différente de celle que les touristes trouvent dans le Guide Michelin) de la cathédrale Notre-Dame qui, comme chacun sait, est le Q.G. officiel des forces du Bien à Paris... Quant à *Docteur Janus...*, elle est réservée aux maîtres de jeu qui pourront y découvrir une information utile et ultra confidentielle.
Les cinq scénarios sont de contenu et d'ambiance très divers. On y passe de l'enquête la plus pure, dans *Il y a quelque chose de pourri dans le Royaume de Chatel-les-Roses* qui peut être résolu sans un seul combat, au délire paranoïaque et violent de *C'est Lundi, c'est ravioli*, en passant par une incursion au royaume d'Abalam (Prince-Démon de la Folie), un meurtre à commettre à la régie Renault et une très dangereuse énigme à résoudre dans le monde des magazines chrétiens. Cette extension, seul recueil de scénarios non thématiques depuis la disparition des rayonnages d'*Intervention divine*, est incontournable !
(Extension n° 7 : Demonix Remix, par G.E.Ranne.)

Il était une fois

Le but et les moyens du voyage dans le temps n'avaient auparavant été qu'esquissés dans *Les Maîtres du Métal* et *Pour qui sonne le gland. Il était une fois* comble cette lacune. Le voyage temporel est initialement un pouvoir «magique» de Kronos, Prince-Démon du Temps. Pour contrer ce pouvoir et l'utilisation excessive qui pouvait en être faite, les forces du Bien (et plus particulièrement Jean, Archange de la Foudre) ont mis au point une machine à remonter le temps tout à fait technologique. Ajoutez à cela des verrous divins sur quelques périodes importantes, et nos petits amis surnaturels sont «libres» d'aller se promener... à condition de respecter un certain nombre de règles plus contraignantes qu'il n'y parait.
Vous en saurez également plus sur l'histoire de la chrétienté façon *INS/MV*, avec une chronologie de la « mise en service » des Archanges et des Princes-Démons, ainsi que les fiches de trois Archanges retraités ou disparus, dont Jésus, le fils de Son Père.
Les quatre scénarios traitent de Jeanne d'Arc, du Jésus sus-cité, du dernier combat du peuple des fées, et de l'Inquisition. Les Anges seront envoyés dans les deux premiers pour s'assurer que Jeanne et Jésus soient bien, respectivement, l'une brûlée et l'autre crucifié ; tandis que les Démons auront pour mission de sauver le reste du peuple des fées des assauts de Georges, Archange de la Purification (que je conseille à tout adepte de Mgr Lefebvre) et de tirer un marchand juif des griffes de l'Inquisition. Des scénarios subtils, voire réservés à des joueurs confirmés qui dans de telles conditions ont encore moins le droit à l'erreur que d'habitude.
(Extension n° 8 : Il était une fois, par Mathias Twardowski.)

Mindstorm

Les Anges et les Démons renégats ont, dès la sortie d'*INS/MV*, fascinés les joueurs. Le principe de « l'être puissant mais révolté contre le pouvoir en place » a toujours beaucoup plu... et on a donc vu ces renégats fleurir comme PNJ au fil des scénarios puis, au fur et à mesure que les joueurs chevronnés accumulaient les aventures, certains PJ renégats apparaître... Qu'ils aient commis une faute grave, qu'ils ne se reconnaissent plus dans la doctrine de leur supérieur ou qu'ils aient simplement eu envie d'un bol d'air, leur décision d'aller voir ailleurs si Dieu ou Satan n'y étaient pas, pose des problèmes évidents (récupération de points de pouvoir, invocation d'Archange ou de Prince-Démon, punition ou réintégration), qui sont traités dans cette extension. A cela s'ajoute une étude sur la mentalité et les réactions de ces hors-la-loi.
L'arrivée d'humains dotés de pouvoirs psioniques, qui n'était par contre prévue nulle part dans le jeu, ajoute une dimension très technique, presque futuriste. On trouve dans le chapitre concerné les règles de création de personnages, une liste de nouveaux pouvoirs... et un système pour créer des « gadgets technologiques » qui vont de l'armure de combat au canon à acide, en passant par tout ce qui peut sortir de l'imagination délirante du joueur.
L'ensemble est parachevé par la description des Trusts, sociétés multinationales fondées par des psis pour se défendre ou pour attaquer les forces du Bien et du Mal... Leurs buts sont variables mais passent toujours par la recherche du pouvoir.
Reliant les deux thèmes, le scénario *Basile, il y a un éléphant dans ma cathédrale* permet de faire jouer une équipe d'humains aux pouvoirs psioniques et de les confronter aux... Anges renégats, ou du moins à une délicieuse représentante de cette catégorie. *Turlututu tu l'as dans...* prend le problème sous un autre angle, puisqu'il est là pour faire découvrir aux Anges ou aux Démons l'existence des humains psis. Les deux scénarios sont à multiples tiroirs et degrés de manipulation, en accord parfait avec le côté très *Paranoïa* de l'extension. Les deux aides de jeu sont d'ailleurs là pour mettre un peu de clarté dans les différentes factions : le MJ trouvera d'abord un tableau résumant les relations entre tous les « partis » créés depuis la boite de base (Anges, Démons, Renégats, Vaudous, Vikings, etc.) puis une liste de tous les scénarios « officiels » d'*INS/MV* parus depuis le début chez Siroz (boite de base, extensions, *Plasma*), ou dans *Casus Belli* avec des conseils pour les adapter aux éventuels changements de bord des PJ.
Inventant un nouveau concept et faisant le tri dans les précédents, *Mindstorm* sera donc très utile au maître de jeu curieux qui voudrait faire découvrir à ses joueurs les différentes visions que l'on peut avoir de cet univers.
(Extension n° 9 : Mindstorm, par Croc.)

Écran In Nomine Satanis

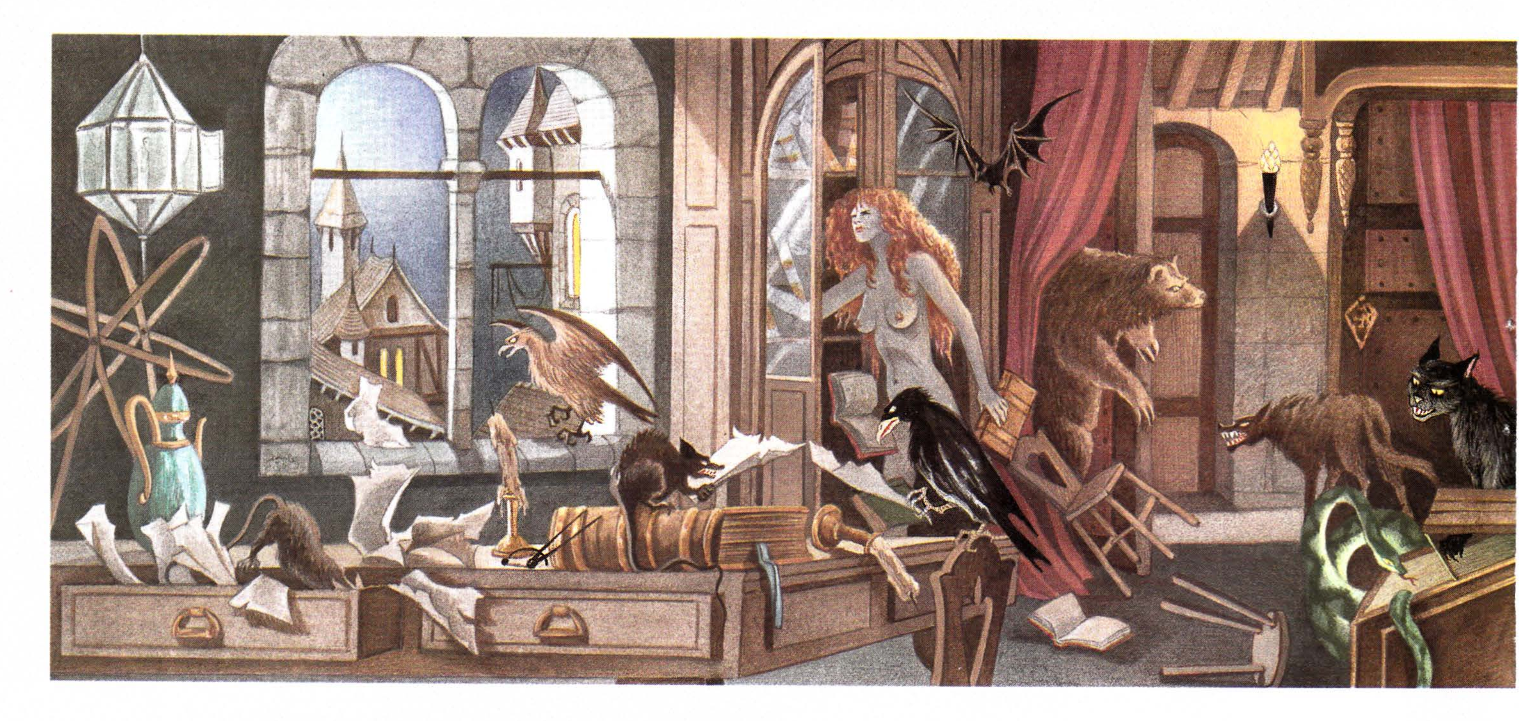
Var Anda frappe très fort et s'affirme parmi les meilleurs illustrateurs du milieu en signant ce qui est sans doute l'un des plus beaux écrans de jeu jamais publiés. Un Ange torturé, des Démons, de la biomécanique, du sang (celui du dessinateur ?) entourent un scénario spécialement conçu pour *INS*, et qui, pour l'occasion demandera aux personnages beaucoup plus de réflexion que de pouvoirs offensifs. De quoi démontrer à tous qu'*INS* est loin d'être le jeu primaire que d'aucuns voudraient croire !
(Extension n° 10 : écran In Nomine Satanis, illustration : Var Anda, scénario : G.E.Ranne.)

En guise de conclusion (temporaire...)

Et l'avenir me direz-vous ?
Déjà se profile à l'horizon *Inch'Allah*, l'extension tant attendue sur l'islam, ses rapports et ses différences fondamentales avec nos protagonistes préférés. Une extension brûlante sur un sujet d'actualité !
La visite des joyaux du culte est maintenant terminée, alors n'oubliez pas le guide !

Lucie Delage

* *Il est sans doute encore possible d'en trouver quelques exemplaires dans vos boutiques préférées, sinon essayez les petites annonces ou le troc.*



Cet article est destiné à tous ceux qui s'interrogent encore au sujet de Hurlements, qu'ils aient ou non déjà joué au Jeu de l'Initié. Nous espérons, de cette façon, rétablir un peu la vérité, souvent ensevelie sous les a priori qui ont couru à son sujet... Ainsi, certains d'entre vous trouveront-ils réponse à quelques-unes de leurs questions, et d'autres parviendront-ils à une appréhension plus correcte de notre travail.

Comment définir le Jeu de l'Initié ?

Comment expliquer ce que l'on a pris tant de soin à ne pas divulguer afin de lui conserver toute sa saveur de mystère et de découverte ?
Les critiques sont nombreuses : pas assez de règles, l'ignorance totale des joueurs soumis à un meneur de jeu omnipotent, l'aléatoire des « voyages » qui, en plus, ont le mauvais goût de séparer des équipes de joueurs pourtant indissociables... La liste est longue.
C'est vrai, Hurlements a été présenté comme un « jeu de rôle pour débutants », alors qu'il s'agit plutôt d'un jeu s'adressant d'une part, à des joueurs débutants, désireux de s'initier au jeu de rôle sans avoir à ingurgiter des quantités monstrueuses de règles, et, d'autre part, à des joueurs confirmés, qui, lassés peut-être de jouer d'une façon traditionnelle, cherchent à essayer « autre chose », à découvrir un autre aspect de ce « rêve éveillé et interactif » qu'est le jeu de rôle.
Paradoxalement, ce sont souvent les jeux proposant les règles les plus fluides qui posent le plus de problèmes à un meneur de jeu débutant : c'est en ce sens que le Jeu de l'Initié s'adresse donc en fait à un meneur de jeu confirmé...
En y réfléchissant, on admet facilement qu'un « vieux » MJ, parce qu'il a pratiqué longtemps des jeux complexes, qu'il a été confronté maintes fois à la règle de simulation, et en a intégré les principes généraux, est donc à même de les appliquer de son propre chef, en faisant face à chaque situation nouvelle et en lui apportant la gestion la plus adaptée, sur le moment. On appellera cela de l'improvisation, et non pas, comme certains cherchent à nous le faire croire, du « dirigisme », mais nous y reviendrons plus loin. On comprendra dès lors que cette façon de gérer une partie demande un solide sens de la répartie et de l'invention.
Enfin, et c'est à notre sens l'essentiel, il faut vouloir faire vivre et partager le rêve, ce qui appelle un bon talent de conteur...

Question de confiance

Pourquoi le rôle du Veneur est-il si différent de celui du MJ « standard » ? Dans le cadre très particulier de Hurlements (parce que c'est, à notre connaissance, le seul jeu qui soit fondé sur un perpétuel renvoi du rêve à la réalité et de la réalité au rêve, par un incessant « jeu de bascule »), le mélange de clins d'œil et de références que les joueurs sont libres de saisir au vol ou d'ignorer, selon qu'ils désirent ou non s'en remettre au Veneur, peut toujours poser problème...
Tout n'est plus alors qu'une question de confiance : le Veneur est le seul à connaître la règle du Jeu de l'Initié. Il en dispose donc comme il l'entend, et les joueurs acceptent cet état de fait : on ne sait pas ce qui se trame derrière l'écran noir et or, mais on sait – ou on espère – que c'est dans l'intérêt du jeu. Si un jour la curiosité est trop forte, on a toujours le droit de lire cette règle, en acceptant alors la conséquence définitive : en passant du côté des initiés, on n'aura « plus que » la possibilité de proposer l'aventure, en devenant Veneur à son tour, et en entraînant la Caravane à sa suite... Pas d'alternative !
Pour les joueurs, donc, il faut accepter cette sensation d'être parfois « manipulé », en restant persuadé qu'il n'en est rien. Tant que le jeu est ressenti comme en valant la chandelle, on « s'abandonnera » au Veneur. Si le sentiment de dépendance devient trop lourd, il faudra passer de l'autre côté. Au risque de regretter par la suite de n'avoir pas eu la patience de « vivre » les différentes étapes de l'initiation, ou d'avoir croisé, pour son plus grand malheur, un « mauvais » Veneur, qui n'aura pas su faire ressentir l'ambiance du jeu, son esprit.
Seule une totale confiance mutuelle peut permettre le plein épanouissement du rêve et sa réalisation.

> Etre Veneur, ce n'est pas, comme pour la plupart des autres jeu de rôle, être le maître du jeu. Il est peut-être difficile de ressentir et de faire partager l'esprit dans lequel le Jeu de l'Initié a été conçu, mais il est essentiel d'essayer de s'en rapprocher, ne serait-ce que par respect pour les joueurs qui acceptent de se soumettre à ses principes « en aveugle ».

Mise en garde au Veneur

Etre le Veneur de Hurlements, ce n'est pas, comme pour la plupart des autres jeux de rôle, être le maître du jeu. Il est peut-être difficile de ressentir et de faire partager l'esprit dans lequel le Jeu de l'Initié a été conçu, mais il est essentiel d'essayer de s'en rapprocher, ne serait-ce que par respect pour les joueurs qui acceptent de se soumettre à ses principes « en aveugle ».
Bien sûr, Hurlements est un jeu de rôle, un mode d'emploi qui n'est que proposé à la libre utilisation de son acheteur. Et rien n'empêche celui qui en a lu les principes de les modifier, de les traduire, de les distordre jusqu'à en obtenir une mouture qu'il jugera satisfaisante... Au risque de le dénaturer totalement, et d'en donner une image fausse et particulièrement décevante au nouveau joueur venu découvrir l'ambiance de la Caravane.



Le Veneur

Cela paraîtra sans doute effroyablement prétentieux à nombre d'entre vous (et tout spécialement à ceux qui n'ont jamais joué à Hurlements), mais être Veneur, c'est adopter un certain esprit, accepter une certaine façon de voir – et de présenter – les choses.
C'est être joueur avant d'être maître de jeu.
Un peu d'honnêteté : tout meneur de jeu propose une histoire aux joueurs, qui la font évoluer au gré de leur imagination. Tout meneur de jeu, de même, est amené à mettre en scène des personnages non joueurs, des « opposants » ou des « alliés » des personnages-joueurs. Enfin, tout meneur de jeu est amené, dans le secret de son antre (traduisez : à l'abri derrière son écran), à « forcer le destin », d'un jet de dés « modifié » à l'apparition miraculeuse d'un événement clé... Avouez ! chacun d'entre nous l'a fait ou le fera, et ce, dans l'intérêt du jeu.
Car les joueurs ne sont pas dupes, qui acceptent souvent les « caprices du destin » lorsqu'ils constatent un réel intérêt dans les rebondissements de leurs aventures. Mais ce sont ces mêmes joueurs qui un beau jour décident de « changer de crémerie » lorsque la systématisation de telles pratiques devient non plus « aide au jeu » mais manipulation, tricherie d'un petit chef tout puissant. Et le Veneur ne doit pas perdre de vue que ce sentiment sera d'autant plus fort que les joueurs sont depuis le début dans l'ignorance de ces règles qui sont si souvent garantes de leurs droits.
Une majorité d'entre vous souriront à la lecture de ces lignes, et pourtant... Il nous arrive régulièrement, lors de manifestations, de rencontrer des Veneurs qui, spontanément, nous offrent « leur » vision de Hurlements. Si, dans la plupart des cas, elle est conforme à l'idée que nous nous faisons du Jeu de l'Initié, il n'est pas rare qu'on nous en fasse un portrait plus ou moins éloigné... Et que faire, alors ? Expliquer que le but du jeu, ce n'était pas ça ? Que le Veneur n'était que la personnification du MJ, permettant d'en fournir une explication, une représentation tangible, plutôt que de le laisser confiné dans une sacro-sainte imagerie quasi divine d'entité omnipotente ? Difficile à appréhender, pour celui qui n'y a vu que l'occasion d'exercer plus facilement encore son joug tyrannique sur des joueurs consentants, plutôt que l'occasion unique pour le MJ de vivre l'aventure aux côtés des personnages des joueurs, en les aidant ou les limitant au vu et au su de tous, parce que le Veneur, comme le MJ, propose l'aventure, guide parfois les personnages, peut chercher à les influencer, à les conseiller, mais que son action est à double sens, contrairement aux autres jeux.
Quel autre jeu de rôle offre la possibilité au joueur de venir poser une question, soulever un problème, en s'adressant directement au MJ sans briser l'ambiance ou le rythme de la partie ? Un MJ ne joue pas contre les joueurs, mais avec eux. Tout le monde n'en a pas encore conscience et c'est regrettable. Et plus encore que dans les autres jeux, c'est le rôle du Veneur que d'assurer le bien-être des joueurs. Alors, peut-être, s'ils passent en sa compagnie un moment agréable, lui rendront-ils ce bonheur en tenant pleinement leur rôle et en l'aidant à créer l'ambiance, le rêve, et en les faisant vivre. Si vous partagez ces vues, et si vous rencontrez des joueurs déçus par ce qu'ils croient être le Jeu de l'Initié, invitez-les à partager l'aventure dans votre Caravane. Peut-être ne sont-ils pas prêts à voir et comprendre, et rejoindront-ils les errants dans l'ignorance... Mais peut-être saurez-vous leur communiquer la passion, et les entraîner à vos côtés, sous la Lune de Sang...

Comment écrire un scénario pour le Jeu de l'Initié ?

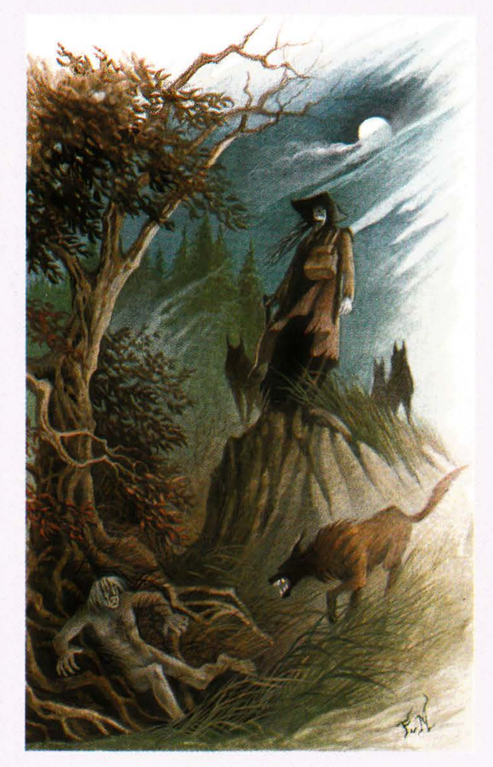
Ecrire au *feeling* ? Proposer une trame très libre, laissant la part belle à l'improvisation ? ou ne présenter qu'un travail rigoureusement documenté, strict et exact ?
Chaque méthode peut être excellente, si tant est qu'elle soit réellement adaptée aux besoins du moment et aux facultés du Veneur, sur qui repose le conte. En fait, il faut une bonne dose de chaque formule pour créer l'ambiance, ce qui reste vrai pour tout jeu de rôle. Pourtant, nombre de Veneurs se laissent impressionner par la « difficulté », et ne se risquent à faire jouer que les scénarios édités (ce qui, au regard du rythme de parution qui a été celui du jeu jusqu'à présent, limite un tantinet les horizons de la Caravane !). Voici donc quelques conseils pour écrire vos propres histoires, et offrir la possibilité à chaque Veneur d'évoluer plus librement à la recherche de l'aventure. Bien sûr, il ne s'agit pas d'un « truc » absolu ; pour voir naître vos scénarios, il vous faudra fournir un effort minimum. Mais ces quelques points devraient vous faciliter la tâche.
En schématisant, on dira qu'il existe trois types de scénarios pour Hurlements :
1 – L'aventure fondée sur l'Histoire, mettant en scène un personnage historique, ou se déroulant dans le cadre d'événements réels connus.
2 – L'aventure se déroulant dans un décor géographiquement déterminé, plus ou moins contraignant (un château, un village).
3 – Le scénario « non cadré » : il s'agit d'une intrigue pouvant prendre place dans une campagne ou être jouée librement, après rapide adaptation.
L'aventure « historique » est sans doute la plus pratique à écrire. Le Veneur dispose d'un nombre incalculable d'événements réels passionnants, qu'il pourra faire vivre à l'envie par ses frères de route ; il lui suffit de lire un ouvrage consacré à l'Histoire de France pour y puiser des trésors d'inspiration. Du simple manuel scolaire au plus pointu des ouvrages, il trouvera sans problème matière à étancher sa soif d'historicité (et ce ne sont pas les anecdotes et les documents « vivants » qui manquent !). La « méthode » est alors très simple : utiliser le livre comme un roman... Si sa lecture est passionnante, alors il y a de grandes chances d'en tirer un scénario « prenant ». Dans le cas contraire... changer de source.
Mais si cette façon d'écrire est en pratique une des plus simples, elle est paradoxalement la plus délicate à mettre en place. En effet, une aventure « historique » se doit de respecter la réalité de l'Histoire, même en prenant quelques libertés avec cette dernière. Que se passerait-il si Guillaume le Conquérant était tué, si Jeanne d'Arc n'était plus la jeune fille annoncée ? Le Veneur qui fait appel à des personnages ou des lieux historiques doit bien peser toute la portée de son action, comme il doit prévoir les réactions des personnages et se ménager des « portes de sortie » parfois vitales ! Il doit parvenir à faire coïncider logique de jeu et véracité, dans l'intérêt de la partie.
Dernier point : si les personnages historiques sont « pratiques » et intéressants à jouer parce qu'abondamment décrits dans les ouvrages, il faut éviter l'écueil classique qui consiste à en faire des garous qui s'ignorent... Trop de parties du Jeu de l'Initié finissent par ressembler à un « cherchez le garou ! », et Guillaume le Conquérant reste unique, qu'on se le dise.
Le décor précisé géographiquement présente sensiblement les mêmes avantages de mise en pratique : il est plus « facile » parfois de dégager une intrigue et de la mettre en valeur lorsqu'on a pu « sentir » un lieu donné. L'ambiance, lorsqu'elle a été perçue de façon plus personnelle par le Veneur, est d'autant plus naturelle à communiquer. Deux grandes méthodes d'investigation : se plonger dans les livres, encore une fois, ou s'en remettre au destin. Il existe en effet de très bons ouvrages, abondamment illustrés et documentés, qui présentent de façon quasi exhaustive des hauts lieux du Moyen-Age (châteaux forts, églises, abbayes, mais aussi villages, bourgs et, pourquoi pas lieux-dits, voire régions...). Ces ouvrages sont le plus souvent émaillés d'illus- ▷

trations « d'époque » qui apportent vie à leurs discours quelque peu didactiques de temps à autre, tout comme les contes et légendes assortis, souvent cités en exemple. Que demander de plus ? En quelques pages se trouvent alors réunis intrigue, décor et même personnages !
Bien sûr, pour éviter le piège d'un trop grand réalisme, d'une recherche trop pointilleuse (cf. chapitre précédent) on aura soin de « modifier un peu » les légendes, ou d'en adapter les grandes lignes à Hurlements pour les rendre « jouables ». On est en tout cas débarrassé du lourd fardeau de la concordance des dates, qui, si elle ne doit pas échapper totalement au Veneur, peut être traitée avec une plus appréciable désinvolture... Car nombre de Veneurs éprouvent des difficultés plus ou moins affirmées à restituer une action dans le cours de l'Histoire, sans se heurter à de sérieux paradoxes temporels... Il n'est pas possible de revivre ce que l'on a déjà vécu, ni de vivre a posteriori une aventure censée s'être déroulée quelques mois (et parfois quelques années !) auparavant. Ce sont ces mêmes raisons qui amènent les Veneurs débutants à se tourner vers la troisième et dernière « méthode », celle qui apparaît comme la plus pratique.
Le scénario « non cadré » est effectivement de prime abord celui qui semble poser le moins de problèmes au Veneur : pas de dates, pas de lieu précis, hormis d'éventuelles indications (sur la nécessaire présence d'un château d'un certain type, ou d'une église, etc.). Tout paraît réuni pour une utilisation optimale de l'idée de scénario, qu'on peut alors glisser à loisir dans le cours de l'action, en laissant l'aventure se développer d'elle-même... Ces scénarios « passe-partout » demandent d'énormes qualités d'adaptation et une bonne dose de savoir-faire pour éviter la chute désagréable : on est en terrain particulièrement glissant, assujetti au bon vouloir des joueurs et à leur sens de l'improvisation. Attention aux incohérences, aux anachronismes et autres ! Les scénarios non cadrés, très pratiques pour étoffer une campagne, ou faire face à la demande au cours d'un module qui « dérape », s'ils sont les plus simples à monter (une intrigue type, un lieu vague...) sont les plus délicats à mettre en scène.

CE QUI SUIT EST EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉ AU VENEUR !

Du paradoxe des « voyages »

La difficulté principale réside dans la gestion des voyages entrepris par les troubadours avant chaque « renaissance ». On a déjà abordé le problème posé par la séparation d'un groupe de joueurs, et proposé le jeu en campagne : tandis que la Caravane progresse « calmement », le personnage ayant effectué un bon dans le temps patiente en vivant quelques aventures en solo... et court le risque d'en effectuer un nouveau, en s'éloignant encore plus de ses compagnons. Paradoxe de taille : s'il a été recueilli à nouveau par la Caravane, où sont ses amis, ceux qui ne vieillissent pas ? Ils ne peuvent pas être présents à ses côtés alors qu'ils vivent des aventures dans le passé du personnage... De même, ils ne pourront pas le « rattraper » en vivant tranquillement et en laissant le temps agir, surtout si le personnage adopte une attitude similaire dans le futur, en progressant au même rythme... Problème insoluble sans incohérence majeure ! D'où : conventions.



- **Solution 1**. On joue en campagne, le personnage a effectué son voyage, il s'est passé un laps de temps x. Lorsqu'il sera à nouveau révélé, ses compagnons seront là pour le recevoir et l'aider à retrouver la mémoire. En termes de jeu : le voyage « pénalise » le joueur, qui doit attendre que le reste de la Caravane ait effectué un certain nombre d'aventures pour avancer au fil des ans. C'est lui qui rattrape la Caravane au bout du voyage. Situation intéressante pour les divers « rôles » : d'un côté, des personnages troublés de retrouver un ami défunt et ne sachant quoi lui apprendre d'un passé qui lui est étranger, et, de l'autre, un personnage amnésique ayant atteint un nouveau stade et se devant de le garder secret. Joutes verbales en perspective.
- **Solution 2**. Le personnage, à l'issue du voyage, ne réintègre pas la Caravane, mais se voit « remis en liberté » par le Veneur. On évite tout paradoxe avec la Caravane, qui peut vivre librement sa progression, et on ne pénalise pas non plus le joueur isolé, qui peut découvrir d'autres aspects de la vie de troubadour, en dehors du carcan habituel. Deux dangers : les risques de nouveaux voyages encourus, et celui de voir le troubadour refuser de regagner un jour le cercle restreint de la Caravane. Avantages : c'est l'occasion pour le personnage de jouer solo, et pour le Veneur de proposer une autre forme d'aventure. On pourra trouver une première tentative à ce sujet en lisant *L'aigle des prophéties de Merlin* de Guillaume Delafosse.
- **Solution 3**. Un scénario « tourne mal », et c'est le groupe qui effectue le voyage, peu après le personnage. C'est donc lui qui les reçoit dans la Caravane. Avantage : c'est toute la compagnie à nouveau réunie qui part à la recherche d'une partie de son passé perdu. L'accession au nouveau stade est quasi simultanée et peut s'en trouver facilitée.

Tricher ou pas ?

Toutes ces « solutions » supposent une certaine « clémence » des dés, ou beaucoup de chance... Alors ? A cet instant, c'est vous le Veneur : la décision vous appartient. Vous êtes donc libre d'appliquer la règle à la lettre, ou « d'arranger le coup » dans l'intérêt des joueurs. Ils veulent jouer ensemble par plaisir ? Pourquoi les en priver ? Trichez ! C'est pour la bonne cause. Et cela n'est pas en contradiction avec le rôle du Veneur, défini plus haut.
Ainsi, vous éviterez de séparer à jamais dans les méandres du temps ceux qui forment une équipe indissociable. Bien sûr, il ne faudra pas systématiser le procédé, qui deviendra vite lourd. Il sera toujours temps de recourir aux solutions proposées plus haut. En variant, pour l'intérêt de chacun.

L'Ennemi éternel

C'est un « concept » qui fait couler beaucoup d'encre : le personnage est séduisant, on aimerait le voir se développer. Il fera l'objet d'un Hurlelune spécial, qui lui sera entièrement consacré, et qui fera le jour sur ses origines, sa raison d'être, etc. Ce sera également l'occasion de faire le point sur ses activités, mais en attendant, de grâce, oubliez-le !
On assiste en effet à un véritable engouement pour cet Ennemi (que pourtant *personne* ne connaît !), et chacun d'essayer de lui écrire « son » aventure... Au risque de dénaturer totalement le personnage, d'en lasser les joueurs, pire, de banaliser ses apparitions, ou, à l'opposé, d'en créer la psychose (en attendant le fils-du-retour-de-la-vengeance-de-l'Ennemi-éternel)... Patience ! Il reviendra en son heure, inutile donc de nous faire parvenir des scénarios le concernant. Et puis... n'est-ce pas pour nous une occasion de vous réserver encore quelques surprises, Veneurs ?

De nouveaux horizons

Hurlements n'est pas un jeu répétitif. S'il fait appel à un « cérémonial » d'introduction (l'apparition du Veneur, le réveil, le cercle des troubadours, etc.), c'est aussi pour aider chaque joueur à créer son personnage, à l'améliorer, à l'approfondir chaque fois. C'est l'aspect *role-playing* qui est privilégié définitivement. Tout particulièrement depuis le dernier supplément, dans lequel nous nous sommes offert le plaisir d'une « nouvelle génération » de scénarios : dans *Songe d'un matin d'automne*, en abordant le domaine du rêve, le royaume de la Chimère, la Caravane s'est ouvert de nouveaux horizons, illimités ceux-là. Les possibilités de création d'aventures, d'actions des personnages, d'univers aussi, s'en sont trouvées élargies à l'infini...
L'existence des troubadours n'est plus circonscrite que par votre imagination et les bornes que vous érigerez. A partir d'aujourd'hui, vous êtes libres de mener la Caravane sur les chemins boueux d'une réalité, ou d'entraîner les ménestrels jusqu'au pied de l'arc-en-ciel. Souhaitons-leur de trouver chaque fois un nouveau trésor... ■

Valérie et Jean-Luc Bizien
illustration : Florence Magnin

Être une fois, une fois seulement vieux, vieux et compétent à la fois !

Simulacres étant un jeu de rôle générique, il nous a semblé utile de consacrer de temps en temps cette rubrique à des problèmes que se posent non seulement les joueurs de Simulacres, mais aussi tout meneur de jeu ou joueur de jeu de rôle.

Expérimentés ou débutants ?

Le jeu de rôle comporte, comme son nom l'indique, deux composantes essentielles : le jeu et le rôle. Le jeu apporte les règles et la simulation, et c'est de là que découle cette notion peu logique mais néanmoins ludique « d'équilibrage ». L'équilibrage, cela veut dire que si deux joueurs prennent deux personnages de types différents, leurs avantages et leurs défauts devraient se contrebalancer afin de donner autant de plaisir de jeu à chacun. De même, à la création du personnage, et dans les systèmes qui gèrent des talents, on a souvent un certain nombre de points de création à répartir.
Or il est bien évident que, dans le « vrai » monde, tous les personnages ne sont pas équivalents, et que la justice divine, si présente dans les jeux de rôle (qui fait que l'on ne peut être que riche et malade ou pauvre et bien portant) ne sera respectée qu'après notre mort. De même, pourquoi un héros va-t-il en une aventure d'une semaine acquérir plus de compétences qu'il n'en gagnera ensuite dans les trois années qui le sépareront de sa prochaine épopée ? D'où l'idée de créer plutôt des personnages par rapport à leur passé (donc souvent à leur âge) que suivant un barème rigide.

Pour tous jeux de rôle ?

Bien sûr, certains jeux intègrent déjà cette notion d'âge ou d'expérience, à commencer par la plupart des jeux de space opera, qui contiennent des plans de carrière. Les jeux à niveaux, comme AD&D ou Rolemaster, peuvent y être assimilés, en faisant une correspondance entre âge et niveaux. Enfin, les jeux à points de création peuvent donner un certain nombre de points de bonus en fonction de l'âge. Je pense personnellement que tous ces systèmes, s'ils sont louables dans leur intention de diriger les meneurs de jeu débutants, ne sont jamais que des pis-aller. La méthode que je préconise ci-après est malgré tout à réserver aux jeux où l'historique est suffisamment connu par tous pour éviter des impairs. Elle est donc plus particulièrement adaptée aux jeux contemporains (L'appel de Cthulhu, Vampire) ou pseudo historiques (Légendes celtiques, Capitaine Vaudou, Trois Mousquetaires).

Parcourir la feuille de personnage

En premier lieu, il faut définir l'état civil de votre personnage, son âge, lieu de naissance, éducation, passé professionnel, etc. Si le personnage est jeune ou peu éduqué, suivez les règles normales de création de personnage de votre jeu. Si le personnage est censé avoir déjà bien vécu, c'est encore plus simple. Vous parcourez la feuille de personnage et à chaque talent (ou compétence, ou aptitude suivant le jeu que vous pratiquez) vous donnez une valeur en fonction de ce que vous pensez que le personnage sait faire. Pour faciliter cette tâche, il est pratique de se faire un résumé des valeurs pour les cas les plus courants (un niveau Moyen est de 0 à Simulacres et de 50 % à L'appel de Cthulhu).

Magie

La seule difficulté réside dans les pouvoirs magiques que peut avoir le personnage. Dans ce cas, il faut un meneur de jeu qui connaisse très bien le jeu, et que ledit personnage soit particulièrement bien défini. Quoi qu'il en soit, il est préférable de lui accorder le minimum de pouvoirs, afin que l'intérêt de l'aventure soit préservé.

Equilibrer en fin de compte

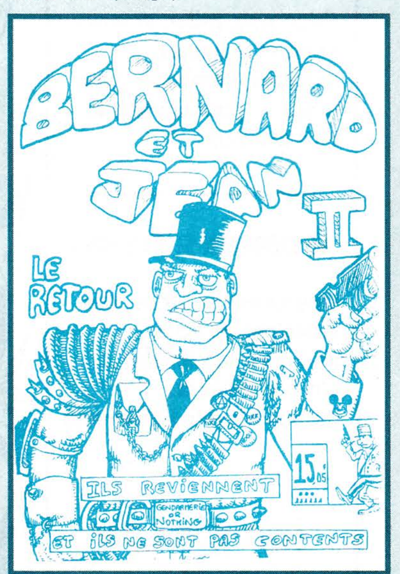
Si les personnages que vous venez de créer de cette manière ne jouent qu'une ou deux aventures, tout va bien. Mais si par hasard vous décidez de les réutiliser souvent, vous allez vous heurter au problème de l'expérience et de l'augmentation des talents. La solution est encore dans le fait de « jouer » son personnage. Si celui-ci a été créé avec les règles normales de votre jeu, utilisez les règles sur l'expérience. Si le temps entre deux aventures est particulièrement long (plus d'un an), augmentez les talents que le personnage pratiquera durant ce temps.
Par contre, si le personnage a déjà été créé « vieux », c'est-à-dire avec de nombreuses compétences, vous ne devriez pas l'autoriser à augmenter ses caractéristiques de la même façon. En général, tout ce qui est connaissances universitaires et qui ne fait pas partie intégrante de sa profession ne pourra pas augmenter (et même, pourquoi pas, diminuera). Les talents physiques eux, seront gérés par la pratique et l'entraînement qu'en aura le personnage.
En fait, j'irais même jusqu'à n'autoriser ce personnage à n'augmenter que ce qui a été en rapport direct avec l'aventure, et à gommer tous les autres moyens d'acquérir de « l'expérience ». Après tout, le plaisir d'avoir joué un personnage tel qu'on l'a sorti de son imagination n'est-elle pas la plus belle des récompenses ?

Pierre Rosenthal

Nouvelles du Front

Bernard et Jean II Le retour

Après le succès planétaire de l'univers *Bernard et Jean* pour Simulacres, les auteurs nous ont concocté une jolie suite. Rappelons que cet univers gentiment parodique permet de jouer des gendarmes un peu « simplets » dans un petit village du sud de la France. Ce supplément de 48 pages au format A5 contient : des règles complémentaires sur les voleurs ; de nouveaux talents ; la description de la nouvelle banlieue de Dupont-la-Joie, c'est-à-dire l'autoroute et la ville-dortoir de Fraise-la-Moche ; les scénarios *L'homme qui valait trois Ricards* et *Panique à Dupont-la-Joie*.
On peut se procurer *Bernard et Jean II - le retour* pour 22 F auprès de Aubert Bonneau, 2 rue du Midi, 21800 Quetigny.



Zine Express

Arrivé juste après que la rubrique Zines soit bouclée, notre attention a été attirée par **La Division** n° 1, qui contient un début d'univers pour Simulacres. On y trouve 6 habitations du village des gnomes de Guignolet, plus 8 pages de sortilèges de magie gnomique, allant de Chauffe-pieds (pour réchauffer les pieds froids ou trempés) à Bouteille magique (le gnome magicien se retrouve dans une bouteille qui se déplace avec lui et le protège des sorts adverses).
La Division, 20 F, chez M. Frédéric Ius, Les Melets, 82100 Castelsarrasin.

ÉCHANGES

— Ech. scn UK2, UK3, UK4, UK6 et UK7 contre série H2, H3 et H4. Tél. : (1) 39.59.53.94 demander Sébastien (95600 Eaubonne).

— Echange Full Metal Planète contre Blood Bowl 2e édition ou Space Crusade. Tél : (1) 60.77.96.33.

DIVERS

— Cyberpunkers, MJ, échangeons-nous nos scénars, idées, etc, et formons un réseau. Guillaume Leprevost - 1344 route de Bretagne - 14790 Mouen.

— Cher. fans JdR 15-18 ans à Brest en vue de créer un zine. Thibault au (16) 98.44.58.74 après 18 h (29801 Brest).

— Jh sérieux 19 ans bonnes connaissances ludiques aimerait travailler boutique jeux RP cet été. Contacter Pierre Olivier Cervesi au (1) 69.24.75.54 (Savigny sur Orge) merci !

— Etudiant Beaux Arts propose ses services pour illustrations en tout genre. Ecrire à Pitus - 6B rue L. Very - 21200 Beaune

— Zine cherche rédacteurs et surtout dessinateurs. Jean-Philippe Dufour - 42 rue Brancas - 92310 Sèvres. Tél : (1) 45.34.41.27 I need you !

— Rédacteur cherche zine pour publier nouvelles, poèmes, mondes et études historiques. Tél : (1) 64.20.46.86 Cédric Holleville (77230).

— Ch. joueur/auteur Féerie pour éch. idées, compl., scénarios, créations, etc. Patrick Gyger - 1185 Mont S/Rolle Suisse. Tél : (19) 41/218.25.30.88.

— Cherche joueurs(euses) pour un championnat de Basket US par correspondance. Ecrire à Mr Durand Nicolas - 19 rue des Jonquilles - 72650 La Milesse.

— Vous jouez au jeu avec figurines à échelle 1 : 1 et vous aimeriez un zine... Contactez Bertrand Laroche - 105 rue de Flore - 72000 Le Mans.

— Les Arpenteurs de Rêves (le zine) est en vente : 10 F. Ecrire à R. Verbièse - 4, rue Léon Gambetta - 59320 Haubourdin (disp. n° 0/1).

PARTENAIRES

— Recherche partenaires pour wargame par correspondance. Christophe au (16) 90.31.25.32 (84) le week-end.

— Débutant motivé ch. joueurs pour Harpoon sur Paris. Samuel Provost - 45 rue D'Ulm - 75005 Paris. Tél : (1) 43.25.72.66.

— Cherche partenaires pour Warhammer sur Paris uniquement, près du 14e. J'ai 13 ans. Nicolas au (1) 43.20.88.38 merci !

— Cherche joueurs JdR WG JdP région Beaurepaire (38). Demander Lionel au (16) 74.79.00.75.

— Ch. joueurs/euses tous JdR sur Clichy et ses environs. Appeler au (1) 47.39.75.63 demander Cédric (92110 Clichy).

— Cherche désespérément partenaires pour JdR ou JdP. Contacter Nicolas au (1) 39.49.95.62 (78000 Versailles).

— Etudiant cherche partenaires, arbitre de + de 18 ans pour un World in Flames par correspondance : Patrick au (1) 60.29.53.56 après 19 h.

— Cherche joueurs/euses pour JdR, jeux de plateau et wargames sur Rueil Malmaison. Tél : (1) 47.08.66.14 demander Etienne (à partir de 19 h).

— Cherche joueurs pour Citadel (GDW) et Search and Destroy (SPI). Mr Butez - 15 rue Général Leclerc - 59120 Loos.

— Ch. joueurs(euses) 17-21 ans pour campagne Star Wars et Warhammer près de Metz. Philippe au (16) 87.76.64.92 (57640).

— Cherche joueur 14-15 ans, pour scénarios AD&D, Cthulhu, Cyberpunk. Tél : (16) 88.23.07.56 demander Jérôme à Strasbourg.

— Cherche joueurs/euses de 14-17 ans pour Hawkmoon/Stormbringer/AD&D et autres. Contacter Kurt au (16) 93.61.23.06 Antibes après 19 h.

— Cherche joueurs ou joueuses pour Blood Bowl sur Boulogne, Chaville ou Sèvres. Demandez Fabrice au (1) 47.50.39.64.

— Guillaume 14 ans débutant aimerait participer à un grandeur nature toute époque Versailles, Paris. Tél : (1) 39.56.42.14.

— La Jeune Garde d'Evry cherche joueurs pour wargame figurines Napo. Contacter Gilles au (1) 64.10.84.36 (après 20 h).

— Ch. joueurs de wargame sur Vanves (92). Demandez Christophe au (1) 41.08.88.80 de 15 h à 18 h. Olivier Christophe - 10 rue Marceau - 92170 Vanves.

— Père et fils cherchent compagnon (bon peintre) pour peindre collection de 5000 figurines 1er Empire + fig. Warhammer. Le week-end vers midi au (1) 39.13.90.20 (78 Yvelines).

ACHATS

— Ach. Paintball + équipement + Test of Arms. Tabbara Cyril - 6 allée des Peupliers - 91440 Bures sur Yvette.

— Help ! Ach. bon prix First Blood et Dead of Winter (SDI). Tél : (1) 39.95.62.99 après 19 h30 demander Pierre (95250).

— Achète suppléments Burdoth et Earth-Tec pour Jorune. Bon prix. Demander Claude au (1) 60.60.79.20 après 18 h (région Melun).

— Achète Rome et Carthage, urgent ! Jean-Philippe Dufour - 42 rue Brancas - 92310 Sèvres, tél : (1) 45.34.41.27.

— Achète n° 1 à 20 de Casus Belli (en entier) et tout ce qui concerne AD&D et D&D. Demander Jean-Luc au (16) 40.23.49.02 (44420 La Turballe).

— Cherche Hitler Last Gamble (3W) et Battle for the Ardennes (SPI). Demander Franck au (16) 99.30.76.00 (35000 Rennes).

— Ach. Amirauté 80 F, Air Force 100 F, Squad Leader 100 F. Tél : (16) 22.43.07.51 (après 19 h et demander Vincent).

— Ach. White Dwarf 86 à 103 + tous blisters AD&D et Hobgoblins Nick Lund de Citadel. Tél : (16) 81.56.50.88.

— Ach. Court Ardor Umbar North + South Mirkwood + boîte Grenadier Folk. Creat. of the Night + Red Dragon série rouge, etc. Tél : (16) 81.56.50.88. Jacky Forster - Papeterie ZRC - 25320 Boussières.

— Ch. Seattle SCB & Grimoire pour Shadowrun. Tél : (16) 99.76.12.94 ou minitel BAL Eclair.

— Achète toute figurine antique en 15 mm. Stephan Veyret - 178 rue Marcel Bertrand - 30100 Ales ou entre 18 h et 22 h au (16) 67.04.58.99 (semaine).

— Achète (cher) figurines Marvel Super Heroes set 2. Tél : (1) 47.82.79.53.

— Ach. 2300AD, Morrow Project, Twilight 2000 + scénarios. Jean-Christophe au (16) 91.02.04.85 (Marseille).

— Ach. Broos 1, 2 et 3 si possible bon état bon prix ; ou échange contre Les Monts Arc-en-Ciel. Tél : (16) 42.26.94.60 Stephan (en semaine) 13100 Aix.

— Achète les jeux Warlock, Tyranausorus Wreck, Hoax, Quirks. Tél : (1) 47.82.79.53.

— Achète tout JdR, figurines, jeux de plateau, bas prix pour association. Tél : (16) 72.28.68.76 après 20 h.

CLUBS

— Cherchons partenaires pour club JdR. Pour renseignements : tél : (1) 34.62.47.47 demander Régis.

— La Guilde des Parcheminés ouvre ses portes. Engagez-vous ! Parchemin - 9, rue de l'Ile Huric, Parc du Vincin - 66000 Vannes.

— Atemporels c'est le plaisir de jouer ! Jeux d'histoire avec figurines, jeux de plateau, jeux de rôle. A Rennes. Tél : (16) 99.57.69.80.

— Barbare échange idée d'arme pour JdR grandeur nature. Répond selon les correspondants. Ecrire à Yann Bonino - 28 rue du Creux - 63200 Riom.

— Espace jeux (Manosque) cherche objecteur de conscience. MJC de Manosque - 1, allée Provence - 04100 Manosque. Tél : (16) 92.72.19.70.

— Rencontre des Mondes 92, c'est le vendredi et le samedi à partir de 19 h30. Demander Yann au (1) 47.06.28.82 (94500 Champigny-sur-Marne).

— Cherche personnes 12/16 ans aux environs du 93 pour créer club de JdR/GN. Achète armes de GN. Contacter Nicolas au (1) 48.46.85.90.

— L'Epée des Brumes club AD&D Paris Banlieue membres majeurs priorité réflexion roleplaying. Françoise au (1) 43.32.04.13.

— Les vendredis et dimanches à partir de 20 h au 62, rue Roland à Lille. Métro : Port de Lille. Rens. Raphaël au (16) 20.50.75.43 venez tous !

VENTES

— Vds Starship troopers (AH) 150 F + Starforce (SPI 1980) 90 F + Kings and Things (GW) 90 F + Dr Who 60 F + Flux (neuf) 50 F. Alain au (16) 74.94.41.43.

— Vds AD&D 2e éd. Joueur Maître Monstres 1ère éd. 150, 150 et 100 F. JRTM + sup. 550 F + Hawkmoon + sup. 420 F Empire Galac. 100 F. Tél : (16) 55.79.64.74 (Limoges).

— Vds Rolemaster (vf) TBE + écran + scn, L'horreur d'Orgillion TBE. Appeler Romuald au (1) 45.04.84.56 de 19 à 20 h (Paris).

— Vds romans Tolkien : Seigneur des Anneaux + Contes et Légendes Inachevés, Silmarilion, tous TBE 30 F l'un. Fabrice au (1) 30.37.78.87 (Eragny).

— Vds James Bond 55 F Maléfices 50 F Blood Bowl + Zone mortelle 180 F + Star Wars JdR 60 F Guide 60 F + Autres Compagnons... Thierry au (1) 45.32.39.69 (Paris).

— Vds AD&D1 GDM vf, Player vo, Monstres vf, Arcana vo, L&L vo + modules. Arnaud au (1) 39.76.26.70 (Paris).

— Vds Blood Bowl 2nd édit. 200 F + Dungeon Bowl 130 F + Zargos 2nd édit. 100 F + Space marine 200 F. Tous TBE. Tél : (1) 45.34.71.62 (92310 Sèvres).

— Vds RQ 150 F MSH 80 F AdC + écran 180 F Cyberpunk + écran 200 F Chill 70 F Team Yankee 150 F ou éch. contre Samouraï. Tél : (1) 64.01.74.10 (Jérôme).

— Vds DC Heroes TBE 200 F + AD&D2 Joueur + Maître TBE 130 F chacun + Space Marine 200 F + Warhammer B. TBE 100 F. Tél : (1) 43.44.41.91 (après 18 h SVP) Alexandre.

— Nbx JdR, JdP : HeroQuest, Warhammer, Animonde, etc. ou éch. contre ext. AD&D. Demandez Guillaume au (1) 34.87.59.41 après 17 h30.

— Vds Isengard (JRTM) 80 F + Miroirs 8 et 9 50 F chacun + Illuminati 90 F. Ecrire à Cyril Caburet - 8 rue de la Palombe - 56300 Pontivy.

— Vds Circus Imperium jamais servi 150 F Third Reich 200 F Tomorrow the World 150 F. Tél : (16) 46.07.38.16 Guillaume (17700 Surgères).

— Vds Terre Creuse + Guide 200 F, JB007 80 F, WH Battle 120 F, E&D + Ana. 1 et 2 200 F, Bestiaire Chill 80 F. Jean-Dominique au (16) 75.41.20.56 (26000 Valence).

— Vds Air Superiority et Raid on St Nazaire 150 F chq. Demander Serge au (16) 78.46.17.60 (69540 irigny).

— Vds Croisades + Siège + Samouraï + cartes + Pattons Best 100 F + scn JB007 50 F + Gulf Strike 1991 150 F éch. contre fig. Empire. Tél : (1) 47.46.17.98.

— Vds nbreux lots jeux pour club. Liste contre env. timbrée ou tél. le WE au (16) 80.31.82.51 Mr Mignon - 26 rue Guynemer - 21600 Longvic.

— Vds Blood Bowl + ZM Camp. Impériale Cthulhu (+ supp.). Achète Chant des Enfers. Tout en TBE. Demander Jérôme au (1) 43.35.42.54.

— Vds Tunnel & Troll 40 F + Lég. Mille et une nuit 70 F + Cyber Age 30 F + Star Wars 60 F + Terre de Légende (6 tomes) 70 F. Stéphane au (16) 29.78.84.17 (55310 Tronville en Barrois).

— Vds neufs Eylau (ST 138) et Arab. Nightmare (ST 139) 95 F port inclus. E. Mignotte - 3 rue Brown-Séquard - 75015 Paris. Tél : (1) 42.79.84.10.

— Vds env. 150 figu. 25 mm Essex Moyen-Age féodal, Piétons 8 F. Liste contre 2,50 F. Michalak Ph. - 5 rue C. Levillain - 76100 Rouen.

— Vds Œil Noir 1 60 F, 2 30 F, 3 60 F. BE. Tél : (16) 61.15.11.72 (31770 Colomiers).

— Vds Space Marines, Horreur à Arkham. Achète Fortress America. Tél : (1) 42.58.53.86 Paris, après 18 h30.

— Vds TBE Bushido 70 F, Rêve de Drag. 70 F, Megatraveller + ext. 90 F, Cyberpunk + ext. 120 F, T&T, Ave Tenebrae... Serge Trecat en Belgique, le soir au (19) 32/65.33.96.81.

— Vds JdR et Wg prix intéressants. Contacter Laurent Closier - 81 rue Pierre Brossolette - 18100 Vierzon. Merci d'avance.

— Vds Pirate des Mondes (Hawkmoon, Storm.) 100 F état neuf, jamais servi. Tél : (16) 37.37.64.45 après 17 h30 demander J-Charles.

— Vds tous sup. Merp et ach. campagnes Warhammer. Jean-François Poughon - 9 rue Lamartine, La Malhaute - 34490 Thezan-les-Béziers.

— Vds toutes les extensions INS/MV (sauf écran) état excellent le tout 650 F. Valeur : 1071 F. Walter au (16) 97.83.54.98 (56 Lorient).

— Vds Maléfices + Lisière de la Nuit 150 F + JRTM + écran 180 F. Cherche Dragonlance vf. Jean-Luc au (16) 66.64.04.72.

— À vendre Villains & Vigilentes + 8 scénarios parus : le tout 250 F. TBE. Ecrire à R. Verbiese - 4 rue L. Gambetta - 59320 Haubourdin. Tél : (16) 20.50.75.43.

— Vds Torg + écran état neuf 220 F, Tac Air état neuf 150 F, Paranoïa + Aiguë + 4 scénars 150 F. Antoine au (16) 40.70.27.62 (44600 Nazaire).

— Vds Suprématie, Fief 2, Pax Britannica 300 F les 3. Tél : (1) 48.57.11.69 de 9 à 12 h.

— Vds LDVLH 10 F l'un et Le Cycle de Thongor 30 F les 5 livres et C.O.M. n° 7, 12, 13, 16, 18, 19, 20 10 F chaque. Demander Sébastien au (16) 30.61.90.99.

— Vends Paranoïa nvelle édition + écran + Paranoïa Aigue + les Complexités du complexe Alpha 200 F à discuter. Julien au (1) 43.42.35.61.

— Vds Space Hulk + Death Wing + Genestealer + 34 figurines Métal : 690 F + Space Marine + véhicules, armées : 600 F. Demander Pascal au (1) 45.29.21.10.

— Vds jeux plateau Blood Bowl, Casque Sanglant + Zone Mortelle : 140 F. Tél : (1) 45.29.21.10 demandez Pascal.

— Vds armes idéales pour Killer, imitation C45 ou Ingram cal 6 mm utilisant C02 tir billes color. en rafales. Pour rens. tél. au (1) 46.64.64.71.

— Vds AD&D2 Maître + Joueur vf + Dragonlance 1 à 5 + Stormbringer 2 vf + Star Strike + VC 1, 2, 3. Vincent au (16) 92.32.18.47 heures de repas (04000).

— Vds figurines WH40000 et Space Hulk (Terminator et autre) prix intéressant. Demander Eddy après 20 h au (16) 21.72.58.14.

— Vends Chill (avec suppléments) et Hawkmoon (avec suppléments). Hubleur Frédéric - collège de l'Abbaye - 1890 St Maurice (Suisse).

— Vends Space Marine 250 F Roi Arthur 180 F Ambition 180 F Ave Tenebræ 130 F Waterloo, Zargos. Les prix s'entendent port compris. Tél. après 17 h au (16) 58.45.51.52.

— Vds Shadowrun vo + Death on the Reik vo + Terror Australis vf 250 F. Massari Jérôme - 2 av. Thermale - 63400 Chamalières.

— Vends MV/INS + écran + comp. n° 1 + Légendes Celtiques + règles + accessoires, état neuf, prix à débattre. Tél : (1) 48.74.24.19 (Paris).

— Vds AdC 150 F + Monstres 70 F + Contrées 100 F + Terreur 50 F + écran 50 F + Le voleur d'âmes 100 F + éc. 50 F + JDR 200 F le tout en TBE. Stéphane au (16) 61.41.55.77 (31000).

— Stop Affaire ! Vds AD&D1 et 2 (Manuel du joueur). Reynald au (16) 67.54.31.48.

— Vends jeux de plateau Les Mille et Une Nuits à débattre. Vds livres dont... Olivier Mangeant au (1) 60.80.45.13.

— Vds jeu de plateau « The lonely Mountain » JRTM à 180 F état neuf. Tél : (16) 81.56.50.88.

— Vds 25 JdR et suppléments, board games, prix intéressants. Philippe au (16) 83.40.20.61 13 h ou 19 h sauf dimanche (54000 Nancy).

— Vds SW + Empire + Guide + 1 boîte figu. 250 F + Lég. Celt. complet 400 F (800 F neuf) + Star Frontiers 100 F (ach. l'Antre de Shelob). Jérôme au (16) 75.94.61.38.

— A vendre Athanor 100 F + boîte D&D Expert 90 F. Marc au (16) 97.25.02.30 après 20 h (56300 Pontivy).

— Urgent ! vds Storm. + écran + Saga d'Elric en très bon état, le tout 300 F. Tél : (16) 59.68.68.90 et demander Pierre le soir à Pau.

— Vds Whog Shrog 100 F et Blood Bowl + Zone Mortelle 1éd 250 F. Ecrire à Frediani Nicolas - Qu. des Valettes - 83136 Néoules.

— Vds livres dont... liste sur demande. Xavier Belanger - 40 HLM Artois - 27130 Verneuil sur Avre.

— Vds Siège, Cry Havoc, Samouraï 100 F, Croisades 150 F, Battletech 180 F neuf. Christophe au (1) 34.12.84.18 après 20 h.

— Vds tt Star Wars TBE à prix canon, Maléfices + sup. prix canons, Ars Magica, ElfQuest 100 F. TBE. Manuel Joueur AD&D2 150 F + S. Mount. Jean-Marie au (16) 97.25.34.17.

— Vds livres dont... JB007 + supp. 90 F Les 1001 Nuits 180 F Horreur à Arkham 150 F. Frédéric au (16) 21.50.21.24 après 18 h (62490 Fresnes les Mt.).

— Vds à prix sacrifiés Tank L Tokyo Exp Vikings SL Bloodlust Blood B. tous TBE. Louis au (16) 49.41.08.06 après 18 h merci.

— Vds Cyberpunk vo/vf + 2 comp. (vo) + comp. Shadowrun. Tél : (16) 97.39.84.84 après 19 h demander Erwan (56300).

— Vds Armada 30 F, Siège 90 F, Appel de Cthulhu 80 F et Les Aigles 100 F. Demander Emmanuel au (16) 27.45.90.88.

— Vds Fantasy Warriors + accessoires, Cthulhu 90 TBE. Emmanuel au (16) 50.46.24.03 après 19 h (74000 Annecy).

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°68 - Parution n°69 mai. Date limite 15 avril.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Fwouinn?

Un PNJ que le MJ peut utiliser comme informateur, instigateur de mission, botte secrète. Qui est le monstre? Ceux que décrit Fwouinn, ou Fwouinn lui-même. Fwouinn qui sait être là quand on a besoin de lui (on peut le croiser lors de ses voyages, lui ou l'un de ses neveux). Car Fwouinn, on le sait bien, c'est vous!

MÉMOIRES DE FWOUINN LE PARCHEMINÉ, EXTRAITS

Fwouinn le Parcheminé

Tout autant que sa correspondance, les Mémoires de Fwouinn le Parcheminé jettent une lumière définitive sur son époque, tant pour le chercheur que l'amateur de reconstitutions historiques le plus pointilleux. Ils nous révèlent les rouages secrets de la vie aventurière et nous amènent à une constatation stupéfiante: sans Fwouinn, il n'y aurait rien !

«C'est avec attendrissement et fierté que je vois jour après jour s'éveiller la curiosité dans les yeux brillants de Chrysalis, la dernière-née de mes nièces. Voilà maintenant qu'elle veut savoir ce qu'est la vie. Comment te répondre, chère petite? Te dirai-je que la vie est un conte plein de bruit et de fureur, de monstres indicibles, de territoires inviolés, de légendes fatales, d'énigmes mystérieuses, de magie clinquante et de trésors fabuleux; tout cela dans la ronde incessante de pittoresques personnages, les aventuriers, tous mystiquement unis sous la même bannière, quels que soient leurs prétendues religions, éthiques ou cahiers des charges, qu'ils soient bons, mauvais, justes ou pervers: la quête du sacro-saint Ixpé.
Devant un tel conte, je le vois bien, ton premier mouvement est naturellement d'être glacée d'effroi, voire de consternation, puis de perplexité. En d'autres termes, tu te demandes comment cela est possible.
Comment un tel système peut-il procéder, survivre et fonctionner? Mais parce que je suis là, chère petite, moi, ton vieil oncle affectionné.
Tu ne crois tout de même pas que c'est par hasard que les monstres habitent au fond de souterrains gluants, par hasard ou par ignorance, alors qu'ils pourraient très bien se payer des maisons fabuleuses avec les trésors qu'ils ont coutume de garder?
Ni que c'est par hasard, par hasard ou par bonne étoile, que les aventuriers tombent dessus, alors que, statistiquement parlant, il y a plus de trésors dans les palais que dans les égouts.
Non, chère petite! ou alors, c'est que tu n'as pas compris quel est mon rôle là-dedans.
Un exemple pour t'éclairer. Pas plus tard qu'avant-hier, la bande de Nigault est venue me demander si je n'avais pas «un p'tit quatre-cinq».
Tu le connais Nigault, leur chef, le paladin-ninja-cléresse, non qu'il ait rien de notable, Nigault – exactement le même paladin-ninja-cléresse que tous les autres paladins-ninjas-cléresses, la même fadeur et le même total manque d'intérêt – mais un client, c'est un client. Bon! que je me suis dit, voyons voir, un petit quatre-cinq (c'est incroyable, cet engouement pour les quatre-cinq. C'est un modèle qui plaît!), je ferais bien de prendre contact avec le Dragon de la Forêt tranquille, avec les Orcs des Marais pénards, ainsi que – bon sang mais c'est bien sûr! – avec les mini-Kobolds du labyrinthe Sans-Souci. Et aussitôt dit aussitôt fait, je leur ai envoyé tes cousins.
Rassure-toi, il n'y avait aucun danger et ils ne risquaient rien. Comme tu le sais, les mini-Kobolds sont si craintifs qu'ils ont peur de leur ombre, et le Dragon de la Forêt tranquille est un brave bougre qui ne cherche noise à personne tant qu'on n'essaie pas de lui chourer sa monnaie. Reste les Orcs, dis-tu? En effet, mais ils connaissent mes neveux et savent que leur arrivée est toujours prémices d'une bonne pinte de bon sang. Tu ne comprends toujours pas?
Ça fait des mois que ce Dragon cherche un logement décent: les chants des oiseaux l'empêchent de se concentrer sur son sommeil.
Je lui ai fait dire que le labyrinthe Sans-Souci était libre, les Kobolds ayant déménagé, qu'il pouvait s'y installer quand il voulait et qu'il n'oublie surtout pas d'y apporter son trésor – moins les 10% de frais d'agence à verser immédiatement à ton cousin, naturellement.

– Mais… et les Kobolds?

– Ils ont payé aussi. Je leur ai fait savoir que la bande de Nigault allait leur faire une petite visite, et c'est un renseignement qui vaut de l'or. A l'heure qu'il est, ils ont dû déménager jusqu'au dernier sac en papier.

– Mais… ce n'est pas vrai, que la bande à Nigault va y aller?

– Enfin, Chrysalis!… Que de candeur dans tes grands yeux lumineux! Comment crois-tu qu'on organise un petit quatre-cinq? Le labyrinthe Sans-Souci fait partie des endroits rêvés! Nigault a signé tout de suite.

– Mais ils vont déranger le Dragon! Avais-tu songé à cela, tonton Fwouinn?

– Rassure-toi, les Orcs les en empêcheront. Je leur ai fait savoir qu'une bande d'aventuriers un-deux allait venir rôder aux alentours du labyrinthe. Ils adorent ça, les petits un-deux!

– Mais les Nigault sont quatre-cinq! Tes Orcs ne tiendront jamais le coup! Ils vont les couper en rondelles, en faire du pâté. Tu as commis une erreur terrible, tonton Fwouinn!

– Vraiment?

– Qu'ils massacrent les Orcs est sans importance, mais ils vont aller jusqu'au Dragon. Et là, il y a toutes les chances qu'ils le tuent aussi, qu'ils lui piquent son trésor, et que… mon Dieu, c'est horrible!

– Achève ta pensée, Chrysalis.

–… et qu'ils gagnent tellement de Ixpé que ça les fasse monter six-sept…

– C'est la vie, Chrysalis. Tout le monde aspire au Ixpé… Et puis ça me permettra la prochaine fois de leur monter un petit six-sept, ce qui est tout de même plus rémunérateur qu'un quatre-cinq.

– Alors, tu l'as fait exprès? Tu étais maître du jeu depuis le début?

–…

– Dis, tonton…

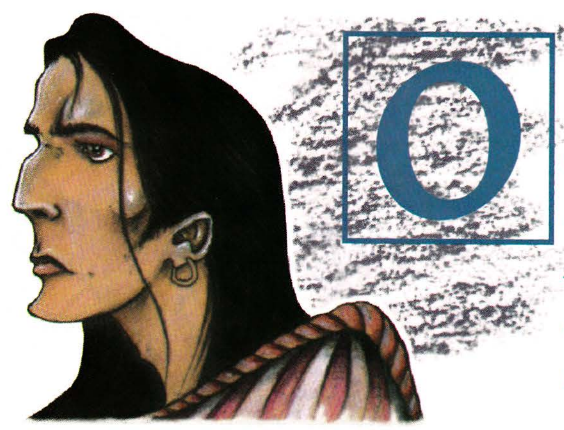
– Oui, Chrysalis?

– Quand ils seront huit-neuf, tu m'achèteras un vélo bleu?»

Fwouinn le parcheminé

Denis Gerfaud
illustration : Didier Guiserix


LES VOYAGES de l'astronome M
1
NUIT. JE COMMENCE MES OBSERVATIONS. AI REPÉRÉ UN CORPS CÉLESTE INCONNU DÈS LES PREMIÈRES HEURES. JE SUIS DÉCIDÉMENT NÉ SOUS UNE BONNE ÉTOILE. NON ! À L'EXAMEN, CE... CETTE CHOSE HÉRÉTIQUE NE RESSEMBLE PAS À UNE PLANÈTE. SA SURFACE NE PRÉSENTE PAS LA LISSE RÉGULARITÉ QUI LEUR EST HABITUELLE ! DES POINTES, DES EXCROISSANCES, DES ÉPINES S'EN ÉLÈVENT À DES HAUTEURS VERTIGINEUSES. BREF ET CETTE CONCLUSION M'ACCABLE D'UN INDICIBLE FARDEAU, ON DIRAIT UNE CHATAIGNE !!!
2
NUIT. L'ASTRE EST ENCORE LÀ. COMMENCÉ L'EXAMEN. FORME APPROXIMATIVEMENT SPHÉRIQUE. D'ASSEZ GRANDE TAILLE UN TIERS DU DIAMÈTRE DE LA PLUS PETITE LUNE DE LA TERRE ? D'ICI SA NATURE EXACTE EST DIFFICILE À PRÉCISER MAIS IL NE SEMBLE PAS QUE CE SOIT UN VÉGÉTAL, DIEUX MERCI !!
4
NUIT. SOUS UN MEILLEUR GROSSISSEMENT, L'OMBRE SEMBLE ÊTRE UN PETIT ROC DE FORME IRRÉGULIÈRE, QUI ORBITE AUTOUR DE L'ASTRE. CE N'EST PAS UN ASTÉROÏDE, C'EST UNE PLANÈTE, PUISQU'IL POSSÈDE UN SATELLITE ! AI PU EN FAIRE UN CROQUIS.
12
NUIT. TREMBLEMENTS ET VIBRATIONS. L'UN DES PIQUANTS LES PLUS HAUTS S'EST EFFONDRÉ SOUS MES YEUX. AI NOIRCI DES DOUZAINES DE FEUILLETS DE CALCULS, UTILISANT TOUTES LES MÉTHODES CONNUES EN ORIENT ET EN OCCIDENT. J'AI BEAU FAIRE, ELLE TOURNE TROP VITE POUR SA MASSE. EST-ELLE CREUSE ?
• Reportage imaginaire •



Où l'on découvre que l'observation des astres n'est pas forcément un passe-temps sans danger. A trop regarder les étoiles, il arrive parfois que l'on s'attire de sérieux ennuis.

Je me rappelle bien cette nuit-là, et pourtant le souvenir qu'en garde ma mémoire est toujours teinté d'une nuance d'irréalité. Si je ne savais pertinemment ce qui m'est advenu ensuite, je serais enclin aujourd'hui à penser que j'ai rêvé cette première rencontre.

C'était par une belle soirée du mois du Feu naissant. Je me tenais dans l'observatoire de ma maison de l'échelle des Jardins, à Laelith. La nuit était particulièrement claire et douce pour la saison, des conditions idéales pour tester ma dernière lunette astronomique, celle que j'avais commandée quelques mois auparavant à un habile artisan du Nuage ; ce soir, la « châtaigne » me livrerait quelques-uns de ses secrets.

J'étais occupé à régler cet instrument capricieux, quand une voix grave me fit sursauter : « Es-tu Mendhi Mar Araskib, fils bien aimé d'Ezeph, sultan de Raphaïr ? » — « C'est bien moi, répondis-je interloqué. Mais qui parle ? » Autour de moi, l'ombre était un velours de jais à peine rehaussé du scintillement des étoiles. Il sortit de l'obscurité d'un pas lent et mesuré, comme un songe mystérieux issu de la matière primordiale de la nuit. « Je suis Randell » dit-il de la même voix profonde que j'avais déjà entendue.

Il se tenait maintenant à un mètre de moi et je pouvais sentir l'odeur lourde d'encens précieux qui émanait de lui. Ses vêtements de soie brodée attestaient de la noblesse de son lignage. Sa position, bras croisés sur la poitrine, mettait en valeur ses mains, à la fois noueuses et élégantes. Son visage était… en fait, je ne crois pas avoir vu ses traits à ce moment précis. Des volutes de brume enveloppaient sa tête et masquaient ses traits. Seules brillaient les deux gemmes d'un regard intelligent et autoritaire, teinté d'un soupçon de nostalgie.

Ma surprise était telle que je ne cherchai pas à l'interrompre quand il commença à m'expliquer la raison de sa visite. Il se présenta comme un érudit, féru d'astronomie et de magie. Il dit avoir eu vent de mes travaux et appris les différends qui m'opposaient aux autres astronomes de la Cité sainte. Sa voix prit alors des accents véhéments : « C'est toi qui as raison, Mendhi ! Laisse glapir les ignorants et les faquins. Leurs lunettes sont floues et leurs esprits manquent d'ouverture. » — « Mais comment pouvez-vous être aussi sûr que j'ai raison ? » demandai-je. Ses yeux, à travers le voile opalescent, rétrécirent jusqu'à ne plus être que deux lignes de vif argent. « Je le sais, parce que la « châtaigne » que tu as vue dans le ciel m'appartient. C'est mon sanctuaire. Si je suis venu te voir ce

Extrait de Destin et Fatalité, XXIV, 1 : Mendhi Mar Araskib

par Fwouinn le Parcheminé

Mendhi Mar Araskib, fils du sultan de Raphaïr, Ezeph Mar Araskib, est à lui seul un édifiant exemple de la toute puissance de la fatalité et de son instrument. En l'occurrence, il s'agit de la châtaigne. Fruit banal, pensez-vous, un peu trop farineux ? Fruit terrible, répondrai-je, inexorable et fatal : Mendhi Mar Araskib est là pour le prouver.

Il venait d'avoir huit ans lorsque, au cours d'une partie de cache-cache mouvementée dans les jardins du palais avec sa cousine Djézabel, il glissa dans une allée et s'étala de tout son long. La petite princesse le rattrapa aussitôt, mais là n'est pas le plus important : le destin venait de le piquer au visage, empruntant pour se faire le déguisement cruel d'une bogue de châtaigne. Botaniste à ses heures, le sultan son père avait récemment acclimaté cet arbre originaire d'occident.

« Que de méchanceté dans une écorce ! » s'exclama le jeune prince. Et dès cet instant, il ne cessa d'y penser, délaissant même sa cousine. Comme il avait un bon coup de crayon, il se mit à esquisser la bogue partout où il allait, le moindre papyrus était bon. Tout ce qu'il dessinait, il le faisait avec des piquants.

Un jour, le général en chef des armées tomba sur un de ces croquis : un bouclier orné de pointes menaçantes. « Mais c'est une idée, ça ! » jubila-t-il. Aussitôt les soldats de Raphaïr furent équipés de boucliers hérissés comme des châtaignes. Et c'est ainsi que fut remportée la grande bataille de Zaïargos, qui sauva le sultanat et permit une paix durable, laquelle à son tour, avec le temps, permit à la princesse Djézabel d'atteindre une beauté stupéfiante.

Mais ce n'est pas tout. Avec la paix revenue, le sultan s'était mis en tête de grandes idées agricoles pour sauver son peuple de la famine. Ayant trouvé la châtaigne un fruit économique et nourrissant, il voulait transformer le désert en vastes châtaigneraies. Pour cela, il fallait irriguer. Mais comment faire ? Eriger un réseau d'aqueducs était un vaste projet nécessitant le concours d'architectes et d'ingénieurs qualifiés. C'est dans ce but que le prince Mendhi fut envoyé à Laelith, pour y parfaire ses études. Et si le jour de son départ, en recevant le doux baiser d'adieu de sa cousine, il eut l'impression qu'une châtaigne lui griffait le cœur, le fruit terrible ne s'arrêta pas là.

Glissons sur des détails qui sont de notoriété publique. Par exemple sur le fait que le jeune prince arriva à Laelith le jour du Renouveau majeur, que l'on fête traditionnellement en servant du héron farci aux châtaignes. Ou encore, sur le fait que durant la première année de son séjour, il écrivit souvent à sa cousine pour se plaindre qu'un grand châtaignier poussant devant sa fenêtre lui masquait le ciel et gênait son observation des étoiles. Car, comme tous les Araskib de père en fils, et depuis des générations, Mendhi vouait une passion sans borne à l'astronomie.

Ce n'est qu'après moult récrimination qu'il obtint que l'arbre soit élagué et qu'il crut pouvoir jubiler, le soir-même, en brandissant son télescope, certain d'avoir remporté une victoire décisive sur le végétal obsédant. Hélas ! pauvre petit prince ! La fatalité ne se laisse pas aussi facilement détourner. Son œil rivé à l'oculaire s'en écarquilla de stupeur : « Quelle est cette nouvelle planète ? bredouilla-t-il. Quel est cet astre inconnu ? »

A l'autre bout de la lorgnette, une énorme châtaigne se pavanait dans les jardins du firmament.

Et Randell ?

Randell était déjà un magicien puissant au temps où il visita des plans interdits aux hommes, y découvrant des choses qu'il n'aurait pas dû voir. Depuis, la mort est à ses trousses, et tout son talent et son pouvoir ne travaille que dans un seul but : semer ses poursuivants en se déplaçant sans cesse, et créer des sanctuaires où il puisse se reposer et concevoir des parades aux pièges sans cesse tendus.

Paranoïaque ?, oui Randell l'est sans nul doute, mais raisonnablement pour un homme qui a passé la moitié de sa longue vie traqué.

Chassé de sa province d'Agramor, émigré au paisible refuge de Jarandell, arpenteur de plans peu fréquentés, maître ès téléportation sous toutes ses formes, Randell a plus d'une fois senti l'haleine fétide des chasseurs sur sa nuque. Son pied a déjà failli à maintes reprises l'entraîner dans des vortex de néant, ou dans de risibles trappes, ridicules mais pourtant mortelles…

A tel point qu'il se demande parfois, lorsqu'un sablier de répit lui est octroyé, si ceux que l'on a mis sur sa trace n'ont pas sciemment été choisis, non pour le condamner à la peine de mort, mais à une vie de peines ; une vie consacrée à fuir des adversaires à sa mesure, toujours à la limite du danger mortel, leur échappant toujours d'un poil de fhilewnn…

Car si telle est la vérité, la manœuvre est à double effet. Pas encore assez puissant au début de sa malédiction, Randell n'aurait pu envisager la riposte immédiate comme stratégie de défense, mais, à la longue… Or depuis des décennies, sa vie de proie a considérablement ralenti ses progrès en pouvoir, qui plus est un pouvoir tourné essentiellement vers la protection et la fuite.

L'heure venue, saura-t-il retrouver l'esprit combatif qui seul lui donnera une chance d'affronter le responsable de ses maux. L'heure viendra-t-elle ? Ou Randell finira-t-il simplement sa vie dans une prison qu'il se sera lui-même construite ?

La pilule serait amère, et le magicien, avec l'aide de ses enfants adoptifs Glynia, Marutto et Carnfhal, refuse d'envisager une telle issue…



soir, fils d'Ezeph de Raphaïr, c'est parce que tes travaux me mettent en péril. Je sais que tu ne penses pas à mal ; j'épie tes faits et gestes depuis plusieurs semaines déjà. J'aurais pu t'anéantir d'un simple sortilège pour avoir révélé au monde l'existence de ma retraite. Mais tu me plais. J'aime ta jeunesse et ta soif de vérité. Je crois à la pureté de ton cœur et je suis venu te faire une proposition. Asseyons-nous un instant pour en parler... »

Je réalisai alors que j'avais manqué à tous mes devoirs d'hôte, et en balbutiant quelques excuses je l'invitai à s'asseoir, tandis que je lui servais un verre d'ambroisie dans une coupe en cristal d'Olizya. Lorsque je voulus allumer une chandelle, il m'arrêta d'un geste impérieux : « Inutile d'attirer l'attention du voisinage avec de la lumière ! » Sa voix avait perdu un peu de sa morgue, et je réalisai soudain que j'avais en face de moi un homme aux abois.

Quand je voulus m'enquérir de la raison de ses craintes, il se montra agacé. Il tira machinalement sur les pans de sa robe. « N'as-tu jamais rêvé de visiter les étoiles ? N'as-tu jamais caressé le désir secret de découvrir les astres autrement qu'en utilisant un télescope ? Eh bien, c'est ce que je suis venu te proposer. Je souhaite t'inviter dans mon domaine, afin que tu puisses comprendre ce que ta science ne saurait expliquer. Tu pourras profiter de mon hospitalité aussi longtemps que tu le voudras. Je serai honoré de te recevoir dans mon palais. » Cette proposition me parut tellement grotesque que j'éclatai de rire.

Il ne se formalisa pas de ma réaction. Il attendit que le silence retombe dans la pièce pour reprendre d'une voix douce : « Je comprends ton incrédulité, mais sache qu'il ne serait pas sage de ta part de refuser mon offre... » Ses propos laissaient percer une sourde menace qui hérissa les cheveux de ma nuque. Pourtant, aujourd'hui encore, j'ignore ce qui me poussa vraiment à accepter son offre. Ce n'était pas la peur. La curiosité peut-être ? En tout cas, à peine avais-je prononcé le « oui » fatidique, qu'il se leva et me prit dans ses bras avant que je puisse réagir. La brume qui nimbait son visage se dilata soudain, se transformant en un tourbillon qui nous enveloppa complètement et j'eus aussitôt l'impression de tomber dans un abîme insondable...

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

Mendhi Mar Araskib a disparu ! Son père, le sultan de Raphaïr, n'a plus reçu de nouvelles de lui depuis plusieurs semaines. Il a promis une forte récompense à qui ramènerait son fils... Les aventuriers vont d'abord devoir enquêter sur Mendhi. Ils apprendront ainsi que le prince était connu pour avoir l'esprit un peu dérangé, depuis qu'il avait prétendu observé une « châtaigne au comportement étrange » dans le ciel de Laelith. La nuit de la disparition du jeune homme, sa vieille servante a été réveillée par un bruit de conversation. L'oreille collée contre la porte de l'atelier de son maître, elle n'a pu surprendre que quelques bribes de phrases où il était question de voyage dans les étoiles... et puis plus rien. Quand elle s'est enfin décidée à entrer, il n'y avait plus personne. Or l'observatoire de Mendhi ne possède qu'une seule porte ! Si les aventuriers compulsent les notes de l'astronome et utilisent sa lunette, ils pourront observer la « châtaigne » qui lui a valu de devenir la risée des milieux scientifiques du Nuage. Ils devraient arriver à la conclusion que le jeune homme a dû, d'une façon ou d'une autre, partir visiter l'astre qu'il avait découvert. Il ne leur restera plus ensuite qu'à trouver un moyen pour le suivre. Ils entendront alors certainement parler de Stellarkanthy (voir plus loin), un petit village situé au nord de Laelith, où vivent des astronomes farfelus qui prétendent sillonner régulièrement la voûte céleste pour regarder les étoiles d'un peu plus près : les stellarpenteurs...

Si vous utilisez les règles d'AD&D, le supplément Spelljammer pourra vous être utile pour tout ce qui concerne les voyages spatiaux dans un univers médiéval-fantastique. Toutefois, comme nous avons tenu à privilégier le « merveilleux » afin de nous affranchir des poncifs de l'heroic fantasy, rien ne vous empêche de vous en remettre à votre propre imagination. Vous êtes libres d'adapter cet univers à votre conception des choses, mais veillez toujours à conserver une ambiance onirique à la quête que vont vivre vos aventuriers.



Où le prince Mendhi est précipité dans la ronde des toits, où il rencontre les Surfacieux mais perd la trace de Randell.

Nous nous trouvions au milieu de l'infini sidéral. Nous étions debout sur une plate-forme de basalte noir qui était comme suspendue au-dessus d'un gigantesque astéroïde à la surface hérissée de pointes. Un bruit incongru attira notre attention. Un homme élégant portant la livrée d'un majordome venait d'apparaître devant nous.

— « Maître Randell, dit-il, je suis heureux de vous revoir en bonne santé. Que puis-je faire pour vous être agréable ?

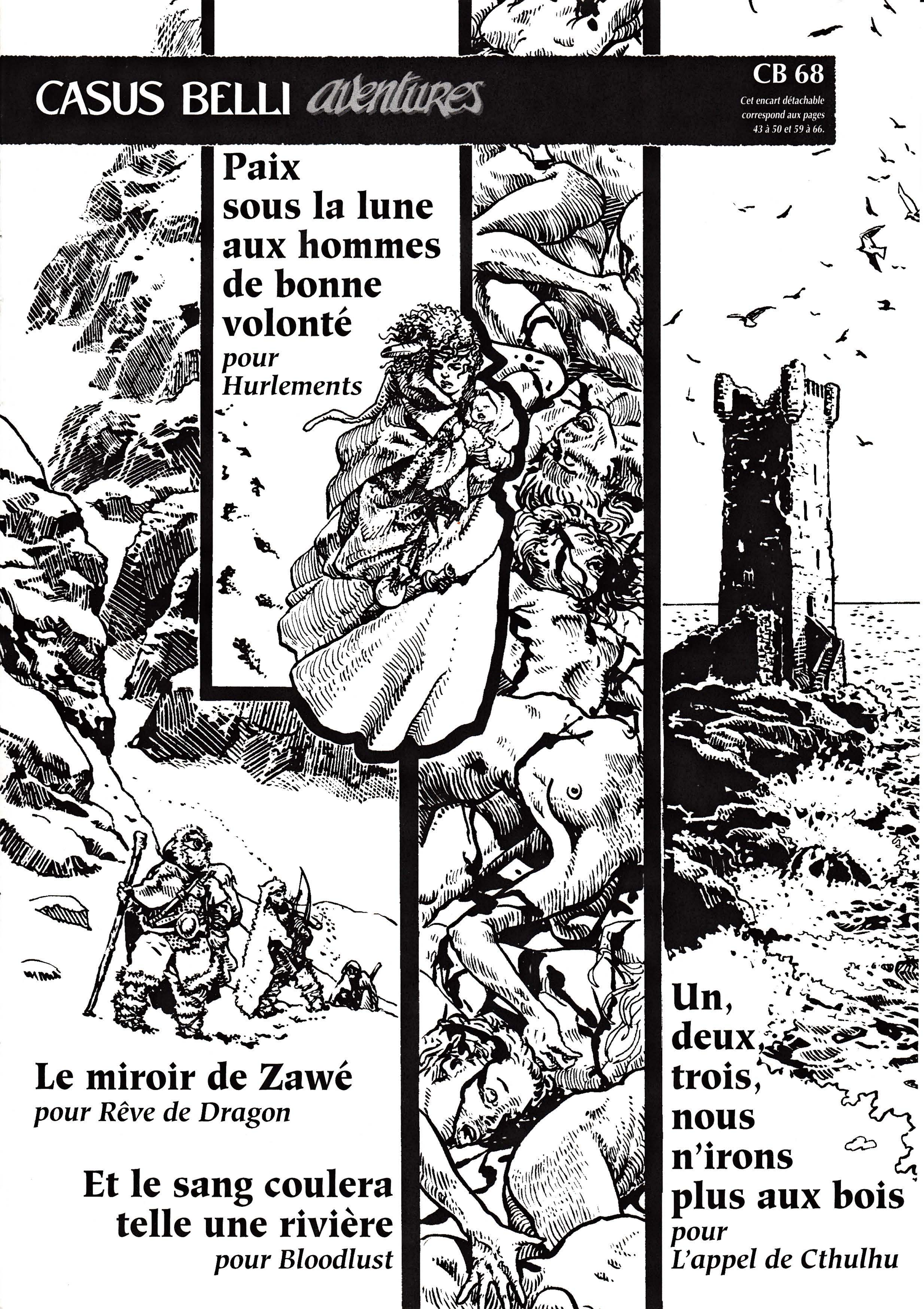
— Nous aider à descendre, monsieur Snooter. Mon jeune ami que voilà et moi-même allons visiter l'intérieur de mon domaine. Puis se tournant vers moi : Car j'habite en dessous, ou plus exactement au milieu de la « châtaigne ».

— Souhait judicieux et excellemment formulé, si je puis me permettre », approuva le majordome sur un ton empreint de solennité, tout en inclinant le buste avec déférence.

Je regardai alors l'astéroïde avec un nouvel intérêt. Je remarquai que l'effet « bogue de châtaigne » était en fait dû à l'érection de toits et de faîtes de maisons, qui sortaient du sol de la planète comme si celui-ci avait été recouvert d'une épaisse couche de scories. Les toits défilaient lentement, environ cinq mètres au-dessous de la plate-forme. Mais un cri d'angoisse me tira brutalement de ma contemplation. Randell regardait sa tocante avec effroi. Il plongea rapidement la main dans une aumônière, en tira quelques pilules qu'il avala d'un trait et disparut sous mes yeux ! Un battement de cœur plus tard, je crus voir une sorte de main griffue et spectrale surgir du néant et balayer l'endroit où s'était tenu Randell, avant de disparaître à son tour.

Un rot puissant me fit me retourner. Monsieur Snooter, sans doute un sandestin, s'était transformé en un forain cauchemardesque et débitait un boniment insensé : « Allons-y jeunesse ! On rentre dans la ronde des toits ! On attrape la queue du filin, on choisit son toit et on saute ! Roulez, roulez, petits bolides ! » La plate-forme faisait maintenant de folles embardées et dans un éclat de rire muet, le pilote de ce bateau ivre me précipita par-dessus bord. Je tombai dans le vide. Après une courte chute, je me retrouvai sur un lit de mousse qui recouvrait partiellement les tuiles d'un toit en pente douce. Le temps de me relever, la plate-forme et son horrible passeur s'étaient déjà éloignés... Il ne me restait plus qu'à tenter de rejoindre le palais de Randell par mes propres moyens, en souhaitant que mon « kidnappeur » existât bien et qu'il soit toujours bien disposé à mon égard. Or donc je cherchai le chemin d'en dessous.

... Les premiers Surfacieux que je rencontrai étaient des individus tristes, à la fois mendiants et oisifs, qui vivaient dans des abris de fortune aménagés dans des toits éventrés. Ils étaient comme accablés par la fatalité et se nourrissaient de lichen et de petits insectes. Intrigués par ma présence, certains acceptèrent de m'aider, contre rétribution. Personne ne semblait connaître Randell. Par contre tous prétendaient connaître des fenêtres qui menaient au « pays d'en dessous », mais aucun ne daigna me les indiquer...


CASUS BELLI aventures
CB 68
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.
Paix sous la lune aux hommes de bonne volonté
pour Hurlements
Le miroir de Zawé
pour Rêve de Dragon
Et le sang coulera telle une rivière
pour Bloodlust
Un, deux, trois, nous n'irons plus aux bois
pour L'appel de Cthulhu



un scénario Casus Belli pour

Rêve de Dragon

Le miroir de Zawé

Ce scénario très libre, convenant à 4 ou 5 joueurs, est idéal pour une initiation à Rêve de Dragon.

Alors qu'ils campent à la belle étoile, les voyageurs sont témoins d'un inexplicable phénomène céleste : un prodigieux trait de lumière bleue traverse le ciel de part en part, semblant relier la lune à un point situé quelque part dans les montagnes lointaines. Inexplicable mais grandiose, le phénomène devrait les intéresser, en sorte qu'arrivés au prochain village, ils posent des questions à son sujet et apprennent qu'il s'agit du reflet de la lune dans le miroir de Zawé – une légende gnome. A ce nom, l'un d'eux devrait se rappeler une vieille chanson populaire et comprendre entre les lignes que se mirer dans le miroir en question pourrait fort bien rapporter une tête de dragon. Telle devrait alors être la quête des voyageurs.

Les tests de ce scénario ont révélé trois grandes directions possibles. La première (la moins souhaitable) : arrivés au village, les voyageurs sont tellement accaparés par les activités locales – un peu prenantes, il est vrai – qu'ils en oublient (ou n'ont pas le loisir) d'enquêter sur le phénomène lumineux et reprennent leur voyage en étant complètement passés à côté du principal. La seconde (à peine meilleure) : ils s'enfoncent dans les montagnes à la recherche du miroir et peuvent s'estimer heureux s'ils parviennent seulement à survivre. La troisième (et c'est la bonne) : puisque légende gnome il y a, ils vont pousser leurs recherches du côté de la cité gnome voisine, et là, s'ils font la bonne démarche, découvrent un chemin infiniment plus direct. Comme prévu dans la chanson, tout se terminera alors par une tête de dragon, rare occasion pour les vrai-rêvants d'en avoir une.

Le pinceau bleu

Tout commence par un beau soir de printemps aux alentours de la pleine lune. Les voyageurs sont en train de dresser leur camp pour la nuit, leur feu tout juste allumé pétille gaiement, ils sortent du gris-rêve...

Comme toujours en pareilles circonstances, les voyageurs n'ont que peu de souvenirs : depuis déjà plusieurs jours, ils cheminent du sud vers le nord dans les contreforts des Crins de Neige situés à l'ouest. La veille ou l'avant-veille (?), ils sont passés par le village de Nikto, un banal village semi montagnard, et appris qu'à deux jours au nord se trouvait le village de Sogranith. Ils ont marché toute la journée sur une petite route caillouteuse et ne devraient plus en être très loin, mais dans le doute du gris-rêve, ils ont préféré s'arrêter à l'heure de la Lyre. Le vallon où ils se sont installés est calme et verdoyant, la nuit s'annonce claire et douce, tout va bien.

Abusés par la sérénité ambiante, il se pourrait que les voyageurs s'endorment sans monter de garde. Au Gardien des Rêves de trouver alors un prétexte pour les réveiller, la visite nocturne d'un animal par exemple. L'essentiel est que l'un d'eux au moins puisse être témoin du ciel vers l'heure de l'Araignée.

La lune presque pleine monte doucement à l'assaut des étoiles lorsque quelque chose prend naissance dans le ciel, d'abord ténu, puis de plus en plus affirmé : un prodigieux rai de lumière bleue qui semble relier l'astre à un point des montagnes, loin à l'ouest, à cent kilomètres ou plus. (Imaginez un super projecteur bleu de quelques millions de watts caché quelque part dans une vallée et braqué en direction du zénith.) Le phénomène est non seulement stupéfiant, mais d'une beauté certaine. Malheureusement, aucune connaissance, aucune légende, ne fournira d'explication à ce stade-là de l'aventure.

Le pinceau de lumière prend naissance vers la mi-Poisson Acrobate, atteint son maximum d'intensité à la mi-Araignée, et commence à décroître pour disparaître à la mi-Roseau. Durant tout ce temps, son inclinaison dans le ciel varie légèrement en sorte qu'il semble toujours orienté vers la lune. Il est toutefois impossible de définir s'il s'agit d'une lumière terrestre éclairant la lune ou d'une lumière lunaire braquée vers la terre.

Comme il n'y a rien d'autre à faire que s'interroger vainement, les voyageurs devraient finir par se rendormir et reprendre la route le lendemain matin.

VERS ESTOMBE
GOMI-NOBAD
CRINS DE NEIGE
SOGRANITH
FORÊT D'HANK
NIKTO
N
10K
VERS GRAND-PIERRE

La région

S'étendant du nord au sud sur près de 1500 km, les chaînes des Crins de Neige est réputée infranchissable. Des légendes affirment que le monde s'arrête au-delà et que pour éviter de tomber dans l'abîme des limbes, les Grands Rêveurs ont placé cette barrière en guise de garde-fou. (Le plus curieux est que cette légende a cours tant à l'est qu'à l'ouest de la chaîne.) Ses sommets culminant à 8 ou 9000 mètres sont perpétuellement pris dans la glace et personne ne connaît sa largeur véritable.

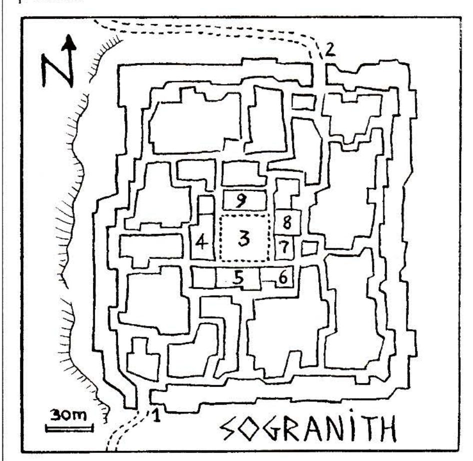
Sogranith se trouve entre la forêt d'Hank, une sombre forêt de chênes aux profondeurs inexplorées, et les montagnes, à mi-distance environ de Grand-Pierre et d'Estombe (cf. la carte centrale du *Miroir* n° 3). La bande située entre la forêt d'Hank et les Crins de Neige, où serpente la route actuellement suivie par nos voyageurs, est une région de petite montagne, de contreforts boisés, de cascades et de torrents bondissants, çà et là ponctuée d'un village de pierre et d'ardoise, entouré de pâturages où paissent vaches et moutons. Nikto en est l'exemple type, un village tranquille, replié sur lui-même, aux paysans francs comme la pierre et à peu près aussi causants. La faune sauvage est nombreuse, tant gibier que prédateurs : lapins, chevreuils, tétras, aigles, chats sauvages, vipères et ours en sont les principaux.

Sogranith

D'environ 200 m de diamètre, situé en retrait de la route et la dominant d'une légère hauteur, Sogranith est un village compact. Les maisons de son pourtour sont toutes collées les unes aux autres et aucun mur extérieur n'a de porte ni de fenêtre, rempart trapu chapeauté d'ardoises grises. On n'y entre que par deux espaces enserrés d'une voûte de pierre, véritables portes de cité ménagées entre les maisons : la porte des Hommes au sud (loc. 1 sur le plan), et la porte des Gnomes au nord (loc. 2). Si l'extérieur est sévère, l'intérieur est plus relâché : maisons d'habitation avoisinant granges et étables sans grand souci d'urbanisme, dans un dédale de cours et de jardins. Seul le centre retrouve toute la rigueur du dehors : une étonnante place carrée d'une bonne quarantaine de mètres de côté, soigneusement pavée et entourée d'arcades, où donnent des maisons nettement plus bourgeoises. C'est la place d'Armes (loc. 3).
Sur cette place donne une assez grande auberge, avec ses dépendances : l'Auberge du Gantelet (loc. 4). Les autres belles maisons (loc. 5-9) appartiennent toutes aux dirigeants du village : les membres du Conseil de Fer.

Hommes et sous-hommes

A Sogranith, l'épée fait l'homme – l'inverse n'étant pas vrai comme on le verra plus loin. C'est ainsi que pour être un homme, il faut posséder une épée. Ceux qui n'en possèdent pas sont les sous-hommes. Un homme qui perd son épée devient un sous-homme. Un sous-homme qui acquiert une épée et prouve qu'il est digne de la conserver, devient un homme. La possession de l'arme n'est pas tout, en effet, il faut savoir s'en servir. Pour se le prouver, les hommes de Sogranith se livrent à des duels continuels, d'où le nom et l'utilité de la place d'Armes.
Les hommes de Sogranith se distinguent mutuellement par une complexe hiérarchie de points de valeur appelée cote de fer. Remporter un duel difficile fait gagner des points de fer, perdre un duel facile en fait perdre. Dans tous les cas, le perdant doit donner son épée à son vainqueur. Lors, de deux choses l'une : soit le perdant n'a réellement plus d'épée et il est ravalé au rang de sous-homme, soit il peut s'en procurer une autre et il conserve la dignité d'homme. Il a pour ce faire jusqu'au coucher du soleil. Le fait de gagner des duels, et donc des épées, écarte évidemment ce souci pour un temps. A défaut, on peut racheter une épée chez Zarlom Bioutifour, le marchand d'armes. Ce n'est pas donné. De fait, Sogranith est réputée dans la région pour l'excellence de ses épées : des armes garanties de pure fabrication gnome. A 60 km au nord, se trouve la cité gnome de Gomi-Nobad. Quoique très mystérieuse, cette cité est toujours en activité et ne traite qu'avec Sogranith, Zarlom Bioutifour – et ses prédécesseurs – ayant obtenu l'exclusivité du marché. Périodiquement, des caravanes de Grand-Pierre ou d'Estombe viennent à Sogranith acheter des armes, d'où la présence de la grande auberge ainsi que le côté florissant du village et du marchand d'armes en particulier. Au détail, Zarlom Bioutifour vend l'épée courte 95 pièces de bronze et l'épée longue ou large 160. (Les Gnomes ne font pas de bâtarde.) En gros (à partir d'une vingtaine), le prix peut baisser de 15 à 20 %. D'excellente facture, ces armes ont respectivement 14, 15 et 18 points de résistance.
Telle est la vie à Sogranith, perpétuellement à l'heure des Epées. Le village est dirigé par le Conseil de Fer, qui comprend les six hommes possédant la meilleure cote de fer. Ce sont :
— Arduk Zolotoff, le maître d'armes (loc. 9), 98 pts ;
— Zarlom Bioutifour, le marchand d'armes (loc. 5), 94 pts ;
— Gribor Mahiote, le vétérinaire (loc. 6), 72 pts ;
— Kural Zohiab, le charron (loc. 7), 70 pts ;
— Eras Pomidor, l'aubergiste (loc. 4), 62 pts ;
— Gliftong Arrikal, le forgeron (loc. 8), 60 pts.
L'erreur, que commettent souvent les étrangers, serait de croire que ces gens ne sont que des rustres affublés d'une épée décorative, erreur funeste en vérité ! Arduk Zolotoff, le chef du conseil, manie l'épée longue au niveau +12. C'est par ailleurs un excellent professeur, et ceux qui peuvent se payer ses leçons, deviennent vite de redoutables bretteurs. L'homme moyen, 15 points de fer, a +5 à l'épée. Les duels entre villageois sont usuellement au premier sang, sauf spécification contraire. Un duel à mort rapporte évidemment un maximum de points.



Les sous-hommes n'ont aucun droit civique. Ils ne doivent adresser la parole aux hommes ou aux membres de leur famille qu'après moult génuflexions et signes d'humilité. S'ils commettent un délit, par exemple lever ouvertement les yeux sur la femme d'un homme, ils sont mis à la masse, supplice qui consiste à se faire écraser telle ou telle partie du corps sur l'enclume du forgeron. Nombre de sous-hommes appartiennent à des hommes : plus que des serviteurs, ce sont de véritables esclaves.
Hiérarchiquement les 600 habitants de Sogranith se répartissent ainsi : hommes (50), femmes (250), sous-hommes (200), enfants de moins de 14 ans (100). Il n'y a pas de sous-femmes : toutes les femmes sont supérieures aux sous-hommes. Mais les épouses des hommes sont tacitement supérieures aux épouses des sous-hommes et toutes les jeunes filles rêvent d'épouser un homme de préférence.
Quand un garçon atteint l'âge adulte, 14 ans, soit ses parents peuvent lui offrir une épée et il devient un homme, soit ils sont trop pauvres et il devient sous-homme. A Sogranith, on est généralement homme ou sous-homme de père en fils, barrière sociale rarement renversée, à l'approbation totale du Conseil de Fer, des Zolotoff et des Bioutifour en particulier. (Il paraît d'ailleurs que ce serait ces deux familles qui auraient institué tout le système, quatre ou cinq générations auparavant.)

Le contact

Les rapports entre les voyageurs et les villageois de Sogranith vont évidemment dépendre des épées : les voyageurs porteurs d'épées seront considérés hommes, et tous les autres sous-hommes. Si une voyageuse porte une épée, on considérera cela comme une bizarrerie négligeable. Notez la fixation sur les épées. Un personnage armé d'une hache de bataille, aussi redoutable soit-il, ne sera toujours qu'un sous-homme.
Ce qui rapporte le plus de points de fer, ce sont les duels avec les étrangers, car ce sont souvent des duels à mort. L'arrivée de voyageurs est donc toujours un événement, et l'on souhaite ardemment qu'il y ait des hommes parmi eux. On les évalue, on les jauge, et les plus ambitieux de Sogranith se décident à y aller. Leur attitude n'est plus alors qu'arrogance et provocation. Ils n'agressent jamais directement les voyageurs, mais font en sorte de les faire sortir de leurs gonds, afin que ce soient eux, les voyageurs, qui soient les agresseurs. Tout cela ayant bien entendu lieu devant témoins. Une fois publiquement offensé, l'homme, ayant le choix des armes, l'épée, provoque l'étranger en duel. La rencontre a lieu au début de l'heure suivante, sur la place d'Armes, en présence du Conseil de Fer et de la majeure partie de la population, hommes, femmes et sous-hommes rassemblés.
Les règles sont simples : le premier qui mord la poussière a perdu. Si c'est le voyageur, il doit donner son épée à son vainqueur, puis quitter les lieux séance tenante. S'il est trop grièvement blessé et n'a pas de compagnons pour l'aider, on le porte chez Gribor Mahiote, le vétérinaire, qui le soigne. A son rétablissement, soit il paye les honoraires et quitte le village, soit il appartient à son vainqueur qui règle les frais pour lui.
Si le voyageur gagne, il devient Citoyen d'Honneur de Sogranith et son nom est inscrit dans les Mémoires de Fer. Hormis cela, le titre est totalement honorifique et ne confère aucun avantage. Entre autres, il ne protège pas de la rancune et du désir de vengeance que lui témoignent immanquablement les proches du perdant.
La provocation la plus courante consiste à accabler les sous-hommes voyageurs (les sans-épées), notamment si l'un d'eux a l'audace de prendre la parole sans permission, et de rejeter la faute sur le supposé propriétaire du sous-homme (un voyageur avec épée). Soit ce dernier paye l'amende, soit son sous-homme est arrêté et immédiatement mis à la masse. Cela marche à tous les coups.

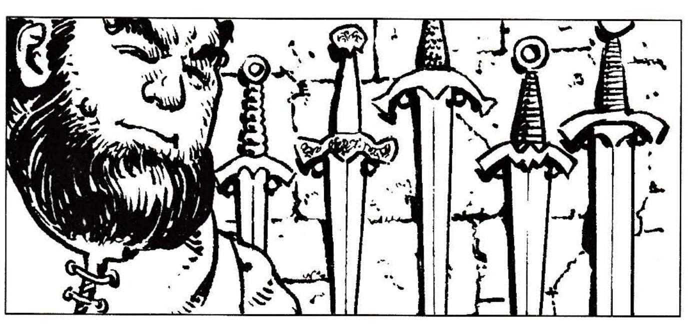
La légende

En termes de jeu, cette histoire d'épées a un double but : rendre le séjour à Sogranith difficile, en sorte que découvrir la légende de Zawé ne

soit pas chose aisée, et amener les voyageurs à s'intéresser aux Gnomes. N'importe quel villageois (homme, femme, sous-homme) interrogé sur le trait lumineux répondra : « Y a point de mystère là-dedans ! C'est juste la lune qui se regarde dans le miroir de Zawé... » Le phénomène est en effet visible de Sogranith, et l'on y est tellement habitué qu'il ne suscite pas plus de curiosité que les lunaisons elles-mêmes. Si un voyageur insiste alors, demandant qui est Zawé, qu'est-ce ce miroir, et d'où tient-on cette histoire, on lui répondra : « Y a point de mystère là-dedans ! C'est juste une légende gnome... »
Cependant, si le phénomène lumineux lui-même n'a rien pu dire aux voyageurs, le nom de Zawé, lui, devrait susciter le souvenir d'une vieille chanson. Faire jouer Intellect/Légendes à -5. En cas de réussite, on se souvient exactement des paroles de la chanson de Zawémornfuldingtong, un supposé Dragon du Premier Age. Les paroles de cette vieille ballade enfantine ont toujours été supposées n'avoir ni queue ni tête. Mais à propos de tête, justement, et en supposant que ce miroir existe réellement, ne serait-il pas finalement intéressant d'aller voir cela de plus près ?
Note. Normalement, les gens de Sogranith n'en savent pas plus et ne connaissent même pas la chanson. Toutefois, si aucun voyageur ne réussit son jet de Légendes, on supposera la chanson connue à Sogranith, et un gamin passant par là la chantera justement. Il est indispensable que les voyageurs la découvre d'une façon ou d'une autre ; mais dans tous les cas, à eux d'en tirer eux-mêmes leurs conclusions. Pour les villageois, c'est réellement une comptine sans queue ni tête. Enfin, notez qu'aucun villageois n'amènera lui-même la conversation sur le pinceau de lumière. Si les voyageurs n'en parlent pas les premiers, ils passeront à côté de tout.

La quête

Une fois remémoré ou entendu la chanson, les voyageurs devraient normalement s'intéresser au « miroir ». Et si du symbole allégorico-mythique on passait à une réalité tangible ? Or pour autant qu'ils aient pu en juger, l'extrémité terrestre du pinceau bleu semble située à une bonne centaine de kilomètres à vol d'oiseau. Est-il seulement possible d'y parvenir à pied ?
Les voyageurs peuvent tenter cette gageure. Leur survie dépendra alors autant de leurs compétences (Srv en Montagne, Srv en Glaces, Escalade) que de leur matériel : cordes, pitons, couvertures, tentes, etc. Les Crins de Neige culminent à 9000 m et la plupart des cols sont à 4 ou 5000 m. Escalades périlleuses, neige, glace, froid, brouillard gelé, avalanches, crevasses, Glous et Tournedents seront du programme. Au Gardien des Rêves d'improviser la randonnée et de juger si le glacier-miroir peut finalement être atteint de cette façon.
Mais pourquoi ne pas commencer par aller trouver les Gnomes de Gomi-Nobad ? Pour cela, il faut d'abord être au courant de leur existence. Or interrogés à leur sujet, puisque de leur propre aveu il s'agit d'une légende gnome, les villageois hausseront les épaules, évasifs et non concernés. « Autrefois... peut-être... il y avait des Gnomes à Gomi-Nobad... Mais, ajoutera-t-on, c'est inutile d'y aller : Zarlom Bioutifour a l'exclusivité. Vous vous casseriez le nez ! »
De fait, les voyageurs auront pu noter que Gliftong Arrikal, le forgeron, arrive tout juste à forger des fourches et des socs de charrue. Par ailleurs, les épées proposées par Zarlom Bioutifour sont réellement parfaites ; et Vue/Métallurgie à 0 peut effectivement accréditer leur origine gnome. N'y a-t-il pas là de quoi attiser un peu la curiosité ?
Finalement, en insistant un peu, les voyageurs devraient obtenir le renseignement désiré : Gomi-Nobad se trouve au nord. On y accède en empruntant un lacet secondaire, vers l'ouest, à deux jours de marche. Extérieurement, la cité gnome n'est rien d'autre qu'un tunnel s'enfonçant dans le flanc à pic de la montagne.



Gomi-Nobad

La réalité est déconcertante. Il y a bien des Gnomes à Gomi-Nobad mais aucun Humain n'en a réellement vus depuis des générations. Leur timidité et leur sauvagerie sont telles qu'ils refusent systématiquement le contact. Les seuls Humains que certains d'entre eux acceptent de voir sont une poignée de gardes qui vivent à demeure dans les salles d'entrée. Selon les clauses d'un accord qui se perd dans le flou du début Troisième Age, ces gardes humains sont leurs intermédiaires et leur défenseurs, leurs « agents » chargés de former un barrage infranchissable. En échange, ils peuvent garder le pourcentage de leur choix sur toutes les transactions d'armes. Tout ce que demandent les Gnomes, c'est avoir la paix. Les gardes sont une douzaine, vêtus de cuir + métal, armés d'épées larges et de boucliers. Six d'entre eux tirent à l'arbalète. A leur tête se trouve l'intendant, un homme maigre et blême, aux yeux jaunes, enfoui dans les replis d'une grande soutane noire.
Mais le plus étonnant est que, vis-à-vis des visiteurs, ces gardes, humains, prétendent être des Gnomes. Telle sera la découverte et la déconvenue des voyageurs. Impossible de voir un vrai Gnome. (On suppose naturellement, quel que soit leur niveau de Légendes, qu'ils savent ce qu'est un Gnome.) « Comment ça, c'est tout petit, un Gnome ? rugira l'un des gardes. Attention à ce que vous dites ! Nous, les Gnomes, on n'aime pas qu'on nous traite de haut ! » Eventuellement, tout ce que les gardes admettront, c'est qu'il y a effectivement des Gnomes plus petits : ils travaillent loin en bas dans les galeries et ne veulent pas être dérangés.
Extérieurement, l'entrée de Gomi-Nobad est une voûte de 3 m de large, creusée à même le flanc de la montagne, se poursuivant par un tunnel de même largeur. Deux des gardes y stationnent en permanence, l'un d'eux armé d'une arbalète. C'est avec eux qu'auront lieu le plus gros des discussions (loc. 1).

Chanson du miroir de Zawémornfuldingtong

Refrain

Zawémornfuldingtong,
Que ta beauté est belle !
Pin-Pon ! Crac-boum ! Ding-dong !
Je l'entends qui m'appelle !

Couplets

Admirable Zawé,
Tu te mires à loisir
Dans ton miroir glacé
Qui ne peut pas mentir !

Que sonne la trompette
Ou que chante l'oiseau,
Tu contemples ta tête
Des sourcils aux naseaux !

Et ton âme s'élève
Et ton âme se pâme
Car le miroir - pim-pam !
Te montre aussi ton rêve !

Eh oui, puissant Zawé !
Tu peux soupirer d'aise :
Ton grand miroir glacé
Est un miroir balaise !

Et ceux qui après toi
S'y mireront aussi
Comprendront bien pourquoi
Il doit en être ainsi !

Ils y prendront ta tête
Zawémornfuldingtong !
Des sourcils au menton :
Ta Tête de Dragon !

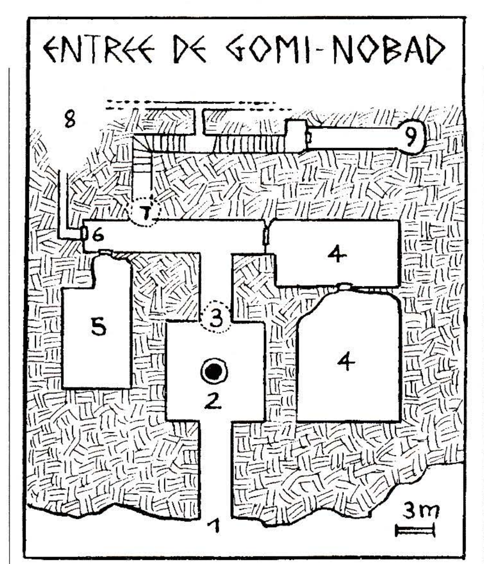
Le placard de Zawé

L'une des caractéristiques (gnomes ?) des gardes est leur extrême susceptibilité. Vite persuadés que les voyageurs ne sont pas venus acheter des armes en gros – « de toute façon, nous, les Gnomes de Gomi-Nobad, nous ne traitons qu'avec le marchand de Sogranith ! » – vite méfiants, donc, ils auront tôt fait de s'écrier : « Allez ! circulez ! ou on vous colle au placard de Zawé !... »
Indépendamment de la menace, le nom de Zawé devrait faire tiquer les voyageurs. Diplomatie aidant et bribe par bribe, à eux d'obtenir alors les renseignement suivants.
Le placard de Zawé est le nom donné à une cellule. C'est là qu'on enferme les fautifs, et les intrus de tous poils. Mais le plus drôle, figurez-vous, est que quand on rouvre la porte une heure plus tard, il n'y a plus personne ! Et pourtant le placard n'a aucune autre issue, et la porte est solide ! Maintenant, pourquoi l'appelle-t-on placard de Zawé ? Aucun des gardes ne le sait, ni ne s'en soucie. Peut-être les petits Gnomes le savent-ils, mais pas question de les déranger. Si les voyageurs insistent à ce sujet, les gardes montreront à nouveau les dents, réitérant la menace : « J'ai beau être un Gnome patient, j'en connais des qui vont finir au placard de Zawé ! »

En ce qui concerne le pinceau bleu, les gardes en ont entendu parler, mais ne l'ont jamais vu : « C'est une légende de Sogranith », diront-ils. Le mieux que pourront obtenir les voyageurs sera une entrevue avec l'intendant. On les fera entrer dans la salle de réception (loc. 2), où un banc de pierre entoure un grand pilier. On les priera de s'asseoir en attendant sa venue. Il n'y a pas d'issue visible à cette salle. L'entrée du couloir du fond est masqué par une zone d'Illusion géographique (permanente) imitant la continuité de la paroi (loc. 3). C'est par là que surgira l'intendant aux yeux jaunes. Si un voyageur s'étonne de son apparition, il dira d'un ton dramatique : « Nous les Gnomes, pouvons traverser la pierre ! » Le personnage est encore plus gnome que les gardes et l'on en obtiendra rien de plus. Il est interdit aux étrangers de s'aventurer au-delà de la salle de réception, sous peine d'être conduits au placard de Zawé.
Désespérément, il n'y a rien d'autre à tirer de ces soi-disant Gnomes. Et pourtant, pourquoi le placard de Zawé ? Quel rapport avec le miroir du même nom ? Et où disparaissent ceux qui sont enfermés dans ledit placard ? Une déchirure du rêve, une téléportation ? Et menant où ? Au miroir de Zawé ?... Comment en être sûr ? La réponse est douloureuse, car totalement dépourvue de garantie : il faut l'essayer.
Tel est donc le coup de dés auquel seront réduits les voyageurs. Notez que personne ne les y oblige. Ils peuvent reprendre leur route et oublier cette histoire de lumière bleue. Ou bien ils peuvent tenter le sort, voir où ça mène. Ne sont-ils pas des voyageurs ?
Se faire arrêter ne posera aucun problème. « Allez ouste ! cette fois-ci, vous êtes bons : au placard de Zawé ! » Et sans même les entraver ni leur retirer leurs armes et bagages, on les conduira au-delà de la zone d'illusion, dans un couloir perpendiculaire où donnent 3 portes : à droite, les quartiers des gardes (loc. 4) ; à gauche, ceux de l'intendant (loc. 5) ; la troisième porte (loc. 6) est minuscule et donne sur un labyrinthe de galeries de 1,20 m de haut : la véritable cité gnome (loc. 8). De toute façon, ce n'est par aucune de ces portes qu'on entraînera les prisonniers, mais à nouveau à travers une zone d'Illusion géographique (loc. 7). Et après un étroit escalier abrupt, on se retrouvera dans un cul de sac, devant une porte solidement ferrée et barrée : le placard...
La cellule est toute en longueur, prolongement du couloir, et se termine par une alcôve ronde de 3 m de diamètre. Nulle réverbération jaune, ni mauve, ce n'est pas une déchirure du rêve. Détection d'Enchantement peut cependant révéler une aura positive et Lecture d'Aura magique indiquer : Collines de Stolis A 11 : Permanence de zone et zone de Téléportation.

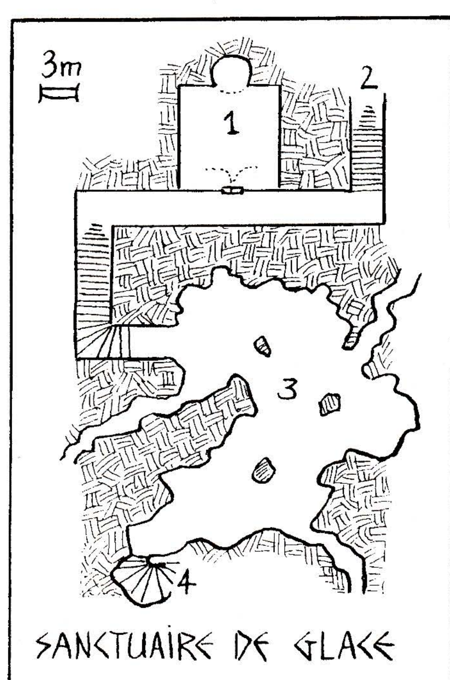
Le sanctuaire de glace

Le miroir de Zawé existe-t-il vraiment en tant que tel ? Il est impossible de répondre, de la même façon qu'il est impossible de répondre à la question : les Dragons existent-t-ils vraiment ? Qui dit fantastique, dit mystère : sachons le conserver. La fin de ce scénario devra donc se passer d'explications et de pourquois, aussi bien pour le Gardien des Rêves que pour les joueurs. Contentons-nous des faits.



La téléportation d'arrivée donne dans une alcôve semblable, au fond d'une vaste salle vide fermée par une double porte de fer. Il y règne l'obscurité la plus complète et un froid intense, -5°. Appliquer les règles de froid, page 49 des règles. La porte n'est pas verrouillée mais excessivement lourde et gauchie. Elle donne sur un couloir artificiellement creusé, se poursuivant à chaque bout par un escalier, l'un descendant (loc. 2), l'autre montant. Le froid semble encore augmenter vers le haut, indiquant ostensiblement la sortie. Si les voyageurs préféraient toutefois descendre, ils tomberaient sur un réseau de galeries peuplées de Chafouins des Glaces. Mêmes caractéristiques que les Chafouins ordinaires, mais velus au lieu d'être glabres. Au Gardien des Rêves d'improviser cette mauvaise piste.
L'escalier montant donne dans une caverne de glace (loc. 3) : sols, parois, piliers, tout est glacé, température -10°. Les petites galeries latérales sont moins froides, mais mènent également à des Chafouins. La caverne se termine par un large escalier en spirale aux marches intégralement faites de glace (loc. 4). Y conserver son équilibre est difficile. Le froid augmente de plus en plus. Et l'on finit par déboucher à l'extérieur, dans le flanc d'une falaise de glace, par un orifice hérissé de stalactites translucides. Température -20°.
La falaise borde une cuvette de 7 km de diamètre, un cirque entièrement rond, sans col ni accès visible. Tout est gelé, et le fond du cirque, glacier parfaitement lisse et plat, luit comme un formidable miroir.
Notez que la téléportation est instantanée et que le temps est le même. La description devra donc être différente selon que les voyageurs débouchent de jour ou de nuit.
Le jour, un soleil aveuglant se reflète dans le lac gelé et brûle les yeux dans une conflagration de couleurs. La nuit, à mesure que la lune se lève au-dessus des bords du cirque, la glace prend une teinte bleu profond. Et plus la lune monte, et plus c'est tout le cirque qui baigne dans une hallucinante lumière bleu lune. Vers la mi-Poisson Acrobate, le centre du cirque glacé semble exploser de lumière bleue tandis qu'une formidable colonne lumineuse s'érige en direction du firmament.
Si les voyageurs se trouvent au centre du lac-miroir quand se produit ce phénomène, ils seront expulsés vers un autre rêve comme à travers une déchirure. Ils se réveilleront ailleurs, ne conservant de cette histoire que l'impression d'avoir rêvé – mais avec en même temps l'impression grisante de n'être plus tout à fait le même. En termes de jeu, chacun pourra tirer une tête de dragon, avant de repartir vers de nouvelles aventures. ■

Denis Gerfaud
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Denis Gerfaud



CARACTÉRISTIQUES

Les hommes de Sogranith

TAILLE 11 VOLONTE 12 VIE 12
CONSTIT 13 INTELLECT 09 ENDURANCE 24
FORCE 12 EMPATHIE 10 Vitesse 12
AGILITE 13 REVE 11 +dom 0
DEXTERITE 11 Mêlée 12 Protect d2 ou 0
VUE 10 Tir 10
OUIE 10 Lancer 11
ODORAT 09 Dérobée 11

Epée longue niv +5 init 11 +dom +3
Esquive niv +5

Les hommes portent usuellement du cuir souple, mais les duels ont lieu en chemise. Pour des individus différents, conserver les caractéristiques et modifier les compétences en plus ou en moins.

Les gardes de Gomi-Nobad

TAILLE 13 VOLONTE 12 VIE 13
CONSTIT 13 INTELLECT 07 ENDURANCE 25
FORCE 14 EMPATHIE 10 Vitesse 14
AGILITE 13 REVE 11 +dom +1
DEXTERITE 11 Mêlée 13 Protect d4+2
VUE 11 Tir 11
OUIE 10 Lancer 12
ODORAT 08 Dérobée 10

Epée large niv +4 init 10 +dom +4
Dague niv +4 init 10 +dom +2
Corps à corps niv +4 init 10 +dom (+1)
Arbalète niv +4
Bouclier niv +4 (bouclier moyen)
Esquive niv +4 (-2 malus armure)

un scénario Casus Belli pour
L'appel de Cthulhu

Un, deux, trois, nous n'irons plus aux bois...

Une aventure écossaise pour un groupe d'Investigateurs assez expérimentés et qui compte dans ses rangs un bon médium.

Petite, mais néanmoins importante, précision géographique. Ce scénario ne se déroule pas en Irlande, dans les très célèbres îles d'Aran aux pulls légendaires, mais dans l'île miniature d'Arran, en Écosse, à peu près à la hauteur de Glasgow.
En faire le tour, ce qui n'a rien d'extraordinaire puisqu'elle fait 32 km sur 16, donne une vue exhaustive de l'Écosse elle-même, car cette île a la curieuse caractéristique d'en être un résumé parfait. Au nord, elle est montagneuse, creusée de vallées profondes et forestières à la manière des Highlands, alors qu'au sud sa géographie plus douce fait penser aux Lowlands. Les côtes sont bordées aussi bien de grandes plages de sable, que de falaises ou de criques rocheuses. Le climat est agréable et l'agriculture prospère.

La petite histoire de la grande Histoire

Au début du XIe siècle, la famille Gregor reçut en cadeau de la part du roi l'île d'Arran. C'était, à l'époque, un superbe coin de nature sauvage. La famille Gregor, entreprenante et déterminée, se lança dans une vaste entreprise de défrichement pour dégager des terres cultivables et des routes. Elle assit son statut, compléta son blason (avec la scie et la devise *Through* – à travers – sous-entendu les bois) et reçut un titre ducal.
Belle histoire qui en cache une moins rassurante. L'un des grands arbres qui n'échappèrent pas aux scies et aux haches des forestiers abritait l'essence maléfique d'un sorcier d'Azathoth, qui avait trouvé dans cette incarnation une bonne méthode pour ne pas mourir. Toujours conscient et maître de ses pouvoirs, il pratiquait, tout au fond de sa forêt, ses dévotions impies. Quand les bûcherons s'attaquèrent à lui, beaucoup périrent. Les Gregor en furent rapidement informés et le patriarche, Georges Gregor, fier et courageux, se rendit sur place. Personne ne sait ce qui se passa, toujours est-il qu'il revint une bonne heure après, annonçant sa victoire sur le vieux solitaire des bois qui, déclara-t-il, n'était qu'un bout de bois qui ne pouvait résister à un bon coup de hache, comme les commérages si ils continuaient. L'histoire fut vite oubliée.
En fait, le sorcier avait vu en la personne de Georges, une bonne raison de retrouver son intégrité physique. Donc le Georges qui « vainquit » l'arbre n'était autre que Ratigan, grand sorcier quasi millénaire d'Azathoth. De génération en génération, chaque fois que le « porteur » du sorcier venait à mourir, Ratigan intégrait le corps du fils. Et les autres hommes de la famille se prirent également à étudier des ouvrages maudits et à se consacrer à des pratiques impies.
Au XIVe siècle, les agissements de la famille pervertie prirent une telle ampleur que John Murphy, chasseur de sorciers de son état, commença à s'intéresser à son cas et statua bien vite sur son compte : diableries que tout cela ! Après une chasse terrible, John réussit à neutraliser le porteur de l'époque, Robert Gregor.
C'était un soir de lune rousse. John était plus décidé que jamais. Après une course-poursuite de plusieurs heures, le chasseur réussit à amener le sorcier dans le cimetière de l'île où il avait creusé une tombe dans laquelle il avait placé un cercueil ouvert. Et, délicat ornement, il avait fait installer par le maréchal-ferrant, par-dessus la tombe, un système de grille extrêmement épaisse, à 30 cm de hauteur, qui englobait littéralement la sépulture, le tout équipé d'une serrure impressionnante. John précipita Robert dans le cercueil, l'y enferma, claqua la serrure et attendit pour partir de ne plus entendre les hurlements du sorcier (pour être sûr qu'il soit bien mort). Cela dura deux semaines. John y perdit la raison, Robert la vie, sans avoir pu se réincarner.

Une façon détournée de faire du tourisme

Les Investigateurs pourront être amenés à se rendre dans l'île d'Arran sur la suggestion d'un ami de l'un d'eux qui leur parlera d'un étrange entrefilet paru dans la presse de Glasgow du 12 mai 1921. Il y est question d'une tombe qui aurait été profanée dans le cimetière de Corrie sur l'île d'Arran, et du pasteur qui aurait été assassiné alors qu'il essayait, de toute évidence, d'empêcher cet acte ignominieux. Il s'agit bien sûr de la tombe de Robert Gregor, dernier « porteur » en date.
Intrigués, les Investigateurs se rendront dans cette île déjà réputée au début de ce XXe siècle pour être un endroit paradisiaque où se rendre en villégiature. Ils prendront un petit bateau à Ardrossan, à une cinquantaine de kilomètres au sud de Glasgow, qui les mènera, au bout de cinq bonnes heures de navigation, à Lochranza, le petit port du nord de l'île.
Verdoyantes, des montages aux formes arrondies, sur fond d'azur et de mer turquoise, accueillent les navigateurs et leur laissent présager, au creux de leurs vallées, des paysages de toute beauté, mis en valeur par un soleil radieux (oui, oui).
En entrant dans le port, les Investigateurs ne pourront pas manquer de voir une vieille tour de garde qui doit dater du XIIIe siècle, à moitié en ruine mais qui semble habitée.
Dans le village du port, les Investigateurs pourront trouver pour se loger quantité de petits hôtels ou de chambres d'hôtes. Pour se déplacer dans l'île, on leur indiquera un loueur de chevaux et de carriole. La route principale, qui fait le tour de l'île, est en bon état (surtout en cet-

te fin de mois de mai particulièrement clément), les petites routes qui s'enfoncent dans les terres sont souvent praticables par une charrette sur une petite distance mais au bout d'un certain temps, seuls les chevaux peuvent s'y engager. Les gens sont aimables, pas du tout au courant de ce qui se passe dans leur île, et toujours prêts à rendre service.

Bouquiner, toujours bouquiner

Soit les Investigateurs ont été astucieux et ont fait des recherches préliminaires dans la bibliothèque d'une ville assez importante (ce qui est possible puisqu'ils se rendent à Arran pour une raison précise), soit ils ont attendu d'être sur l'île pour se poser des questions. Dans le premier cas, ils trouveront, plus ou moins vite, toutes les informations suivantes.

— Dans une livre d'histoire générale de l'île : les Gregor ont reçu du roi leur titre de duc et cette île sur laquelle ils ont entrepris de vastes chantiers de défrichement.

— Dans un livre de petite histoire de l'île : il y eut à une époque un chasseur de sorcier, un certain Murphy, qui se serait acharné contre un membre de la famille Gregor.

— Dans *Azathoth et autres poèmes* (plus difficile à trouver) : l'île d'Arran aurait été dominée par un sorcier puissant qui, s'offrant à la nature, serait devenu immortel.

Dans le cas où les Investigateurs attendraient d'être sur l'île pour chercher, ils pourraient trouver le premier livre dans la bibliothèque d'un notable de la ville (médecin, maire ou pourquoi pas Gregor). L'histoire du deuxième livre pourra être soutirée à un habitant lors d'une soirée un peu arrosée au pub. Quant à la troisième information, ils ne pourront pas y avoir accès.

En passant par le cimetière

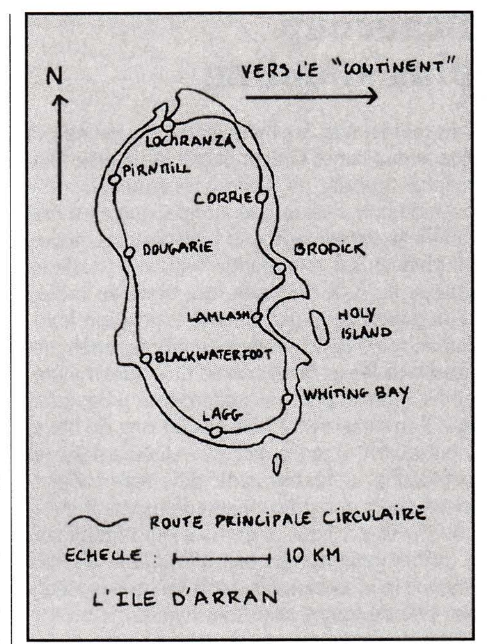
Le cimetière se trouve donc à Corrie. Décor classique : petite église de pierre noire, au milieu d'un enclos parsemé de pierres tombales et de croix celtes. Contre la façade nord, moins classique, une espèce de grille profondément plantée dans la terre au-dessus d'une tombe béante. La serrure est intacte. Il reste au fond quelques bouts de bois. La terre a été retournée et le peu de bois restant semble avoir été « poncé ». Après un second examen dans le cimetière, les Investigateurs découvriront une étrange empreinte de sabot de bonne taille. Sûrement pas un cheval...

Le pasteur (nous sommes sur une terre anglicane) a été remplacé. L'ancien a été retrouvé lacéré et sauvagement mordu, comme par un énorme chien. Il avait dans sa main droite une touffe de poils brun sale recouverts de terre. Le nouveau pasteur (Pete Malcom), qui est de la région, n'a jamais entendu parlé de bande de chiens sauvages dans l'île. C'est un gentil garçon, peureux, qui se contentera d'apporter un soutien... moral.

Une tour qui garde... des secrets

Dans cette tour qui se dresse sur une langue de terre au milieu du port, habitent le vieux Henry Murphy, 50 ans, et son majordome muet, Adam Hyde, 60 ans.

Henry est le dernier de la famille du chasseur de sorciers, John Murphy, qui enterra vivant Robert Gregor. C'est la preuve vivante que John ne perdit pas seulement sa raison dans ce combat impitoyable, mais que ses descendants furent frappés d'une malédiction qui les entraîna dans un lent, mais sûr, processus de dégénérescence. Henry Murphy ne parle pas et rien ne pourra y faire. Si les Investigateurs viennent le voir, lui parlent, font preuve d'une certaine douceur vis-à-vis de lui, il leur récitera des extraits de poésies de Baudelaire tirées des *Fleurs du Mal* (référence à la serre). Il est conscient que quelque chose est en train de se tramer, mais sa santé mentale est telle qu'il est incapable de faire plus que de réciter l'une des multiples poésies qu'il a apprises par cœur. C'est sa seule activité, avec la cornemuse. Les Investigateurs remarqueront rapidement qu'il porte sur le devant de sa veste crasseuse (aussi crasseuse que l'unique pièce encore habitable de la tour) une broche en forme de clay more (épée à deux mains écossaise). Les personnages écossais, ou ayant une bonne culture générale, en seront étonnés car cet élément vestimentaire se porte d'habitude au bas du kilt, pour le tenir fermé, et c'est l'apanage des chefs de clan. De plus, celle-ci est épinglée à l'envers. Les Investigateurs les plus religieux y verront peut-être le signe de l'antéchrist... Cette broche est très vieille et ne représente pas grand-chose si ce n'est une superstition propre aux Murphy. C'est la broche du sorcier qui, en bon chef de clan, la portait, à l'endroit, sur son kilt. John imposa à ses descendants de la porter, mais à l'envers, comme signe d'opposition et de protection, sans se rendre compte de la symbolique qu'il créait ainsi. Quoi qu'il en soit, tenter de la lui enlever plonge Henry dans une colère monstre et une « indécrottable » méfiance



vis-à-vis des Investigateurs, méfiance que partagera alors son majordome. Il a une sorte de lien télépathique avec ce dernier. Lui aussi perçoit, à travers l'esprit de son maître, que quelque chose ne va pas.

Au milieu des détritus (nombreux) et des papiers de toutes sortes (gras et moins gras, journaux, emballages et pages de poésie), les Investigateurs qui fouillent (au risque de paraître peu courtois et donc de ne pas entendre la poésie du vieil homme) trouveront un très vieux livre qui s'avère être un journal intime écrit en vieux gaélique. Entreprendre sa lecture en intégralité demande plusieurs heures. Si des personnages parlent le gaélique, ils savent que l'ancien par rapport au moderne présente peu de différences. Si personne ne pratique cette noble langue, il faudra faire appel à un local qui se fera un plaisir d'aider les Investigateurs mais qui risquera d'être troublé par ses lectures et d'en faire part à ses proches. En Écosse, on croit au surnaturel.

Mille et une façons de tuer le sorcier... C'est le titre que pourrait avoir le journal de John Murphy. Il est bourré de recettes pour conjurer le Mal, guérir des malédictions sataniques et se préserver des sorts maudits. Avec quelques connaissances en Occultisme, les Investigateurs reconnaîtront des « trucs » connus et d'autres... à tester ? Ce qui risque de les intéresser plutôt, c'est la dernière page.

« J'ai terrassé la Bête. Pour combien de temps. Elle a hurlé des jours et des nuits. Je n'en peux plus. Dieu me rappelle à lui. Félicité et déception. A vous mes descendants, ne la laissez pas revenir. Je serai toujours là. Appelez-moi ! »

Les Investigateurs remarqueront, s'ils renouvellent leurs visites à la tour, que de plus en plus de paniers en osier, recouverts d'une jolie serviette à carreaux et de toute évidence pleins de nourriture, commencent à participer à la pagaille ambiante de la pièce. James Gregor, l'actuel duc, en fait parvenir un par repas depuis qu'il sait que des gens s'intéressent au vieux Murphy. Il commence ainsi son opération de charme...

Beaucoup plus standing

Très rapidement, les Investigateurs apprendront que le duc James Gregor habite le superbe château de Brodick, qu'il adore les étrangers, qu'il est bien bon avec tout le monde, que c'est une famille extraordinaire... et bien d'autres éloges. Le château est une grande bâtisse à plusieurs étages, de style victorien, qui trône au milieu d'un parc magnifique où une végétation luxuriante, mais délicatement contrôlée, enchante aussi bien la vue que l'odorat. Quelques minutes après avoir frappé, un majordome prognathe, que l'on imaginerait bien sur un ring de boxe, vient ouvrir. Il fait entrer les visiteurs dans un petit salon, après les avoir dévisagés longuement. C'est une pièce merveilleusement meublée, avec un goût et un luxe qui témoignent d'un raffinement hors pair allié à une aisance financière incontestable. Mais les Investigateurs ont peu de temps pour tout regarder car rapidement entre dans le salon un homme d'une quarantaine d'années, en kilt.

Il est jovial, sympathique et très accueillant. Il les invite à s'installer confortablement et leur fait goûter son meilleur whisky. Il répond à toutes les questions et si le sujet de sa famille est abordé, il dira rapidement que l'île leur appartient. En ce qui concerne la tombe profanée de son ancêtre : « Ah, oui. Lamentable. Mon aïeul « sorcier », c'est cela même. Etonnant, vraiment. C'est à cause d'une lointaine, et très obscure, histoire avec la famille Murphy dont l'un des ancêtres aurait pourchassé Robert Gregor (le « sorcier »), qu'il aurait enterré dans le cimetière dans cette affreuse tombe avec une grille par-dessus. Voyez-vous où peut se nicher la déraison. Nous n'avons jamais insisté. Si vous avez l'occasion de voir le pauvre Henry vous comprendrez. Ils ont toujours été à peu près comme ça dans sa famille. La charité chrétienne nous incite au pardon, c'est une bonne chose. Enfin, toujours est-il qu'il n'y a plus de descendant. Mon fils, qui est à Harvard actuellement, risque de ne pas avoir à vivre avec eux. Des sorciers ! En tout cas, ce n'est pas nous qui avons coupé la langue à notre majordome, le pauvre bougre condamné à être muet comme son maître, c'est affreux (N.B. C'est aussi complètement faux). Que voulez-vous... Dieu reconnaîtra les siens... » Gregor se lance dans une véritable opération de charme, et il en a les moyens. C'est un homme dont la compagnie est un véritable plaisir, fin, cultivé, avec une qualité d'écoute extraordinaire ; les Investigateurs pourraient passer des heures à parler avec lui. Si leurs regards traînent du côté de son kilt, ils remarqueront qu'il porte une broche absolument identique à celle qui se trouve sur la veste du vieux fou, mais celle-ci est à l'endroit. Si on le lui fait remarquer, il prend un air entendu et las et dit qu'arborer cet attribut sans en avoir la fonction est indélicat, mais que vu l'état de Murphy, on ne peut lui en vouloir.

Pour le moment, Gregor préfère endormir les intrus, en espérant qu'ils se retournent vers le vieux de la tour assez longtemps pour finir ce qu'il a entrepris (il lui faut encore 3 jours et 2 nuits à partir du moment où les Investigateurs mettent le pied sur l'île). La nourriture qu'il lui fait parvenir n'est pas empoisonnée, elle vise seulement à parfaire son image de « bon-châtelain-qui- pardonne ». Murphy n'y touchera pas, persuadé qu'elle est empoisonnée. Son majordome muet essayera de le faire comprendre (note : dans ce scénario, les méchants parlent trop et les gentils pas assez).

Si les Investigateurs, par miracle, arrivent à fouiller le bureau bien gardé de Gregor, ils découvriront quelques ouvrages des plus intéressants. Une copie du *Nécronomicon* en latin, des *Cultes innommables* et du *Livre de Dzyan*. Sous une pile de papier, ils trouveront également un parchemin.

« A vous mes enfants. Parfois, échapper à son destin est impossible. Grandissez, lisez, puisez votre force dans mes travaux. Le jour viendra. Si je meurs sans me léguer, attendez de sentir la puissance en vous et venez chercher ma poussière. Ensemencez et redonnez à cette île la végétation qu'elle a perdue et qu'elle retrouvera vouée à Azathoth. Elles vous aideront, suivez-les (il parle des Shans). »

Ce sont des goules (l'empreinte dans le cimetière), à qui Gregor a fourni une clef faite à partir des empreintes de la serrure, qui sont allées profaner la tombe pour récupérer le « fond » de celle-ci et gratter le bois restant pour collecter la poussière du sorcier... que l'on peut appeler le « pollen ».

La serre ou les griffes ?

En s'enfonçant dans le jardin, les Investigateurs arrivent, au bout de vingt minutes de marche, à une serre imposante. A l'intérieur, il y a une immense plante, une espèce de rhubarbe géante dont les feuilles, presque rondes, font bien 1,50 m de diamètre. Elles sont collantes et piquantes. S'y frotter (en fouillant par exemple) entraîne 30 % de chance de se faire piquer et de subir les attaques d'un poison de toxicité 8. Si l'Investigateur résiste aux effets de la substance, il s'en tirera avec une sacrée migraine (-10 % à toutes ses compétences pendant une heure), sinon, il s'évanouira, perdra 1d6 points de vie et devra rester couché pendant 1d20 heures avant de pouvoir, doucement, reprendre la route. Au milieu de ces immenses feuilles, se trouve un pistil d'une cinquantaine de centimètres de haut. Quantité de tuyaux remplis de substances étranges en sortent et y entrent. Il bat comme un gros cœur. C'est sur ce pistil qu'ont été placées les poussières du sorcier, véritable pollen qui ensemence la plante qui à son tour va produire du « pollen à sorcier » pour ensemencer toute la végétation de l'île. Le pistil est protégé par une sorte de barrière de force invisible. Tout autour il y a des tables avec des manettes, des indicateurs lumineux qui clignotent...

La serre abrite également trois créatures-insectes de Shaggaï (des Shans) qui ont mis au point toute la technologie permettant de faire ces manipulations florales très particulières. Elles voient dans l'avènement de ce projet, une manière fabuleuse de faire d'une île entière un temple vivant à Azathoth. Elles protègent également plus ou moins la serre, et ne verront pas d'un bon œil l'intrusion des Investigateurs et encore moins une action destructive contre leur appareillage. Elles attaqueront et se feront aider dès le second round par trois ou quatre goules. A noter que la plante-sorcière retrouve chaque jour, jusqu'à la nuit fatale, un tiers de ses sorts et de son POU. Elle peut également s'en servir pour se protéger.

Help !

Si les Investigateurs n'ont pas trouvé le journal de John Murphy et qu'ils ont de bonnes relations avec le majordome Adam (ce qui est en général lié), ce dernier leur apportera le manuscrit. La petite lettre à la fin, destinée aux descendants, devrait leur faire penser à entreprendre une séance de spiritisme pour appeler l'ancêtre. Sinon, le médium de l'équipe sentira comme « quelque chose » qui voudrait « entrer ». Il faut que la séance se fasse en présence de Henry Murphy. Si il n'est pas là, l'esprit de John Murphy (qui apparaîtra à une vitesse vertigineuse, comme si il n'attendait que ça) fera comprendre avec violence à travers ses réponses qu'il faut la présence de son descendant, et si ce n'est pas suffisant, il prendra un court instant possession de l'esprit du médium pour le dire par sa bouche. Ce dernier restera ensuite évanoui une bonne paire d'heures.

Si Murphy est là, la séance sera très rapide. Le pauvre Henry, qui semble ne pas très bien comprendre ce qui lui arrive mais qui se laisse faire, tombe raide dès que l'esprit l'investit. Après un examen médical, il s'avère être dans un coma léger. Si quelqu'un le veille la nuit (cela se fait), le lendemain matin, le veilleur se sent complètement affaibli (il a perdu la moitié de ses points de CON) et Henry est assis sur son lit, le regard fixe. Il semble avoir rajeuni de trente ans, il est physiquement dans une forme superbe. Toutes les heures, il aura besoin de 2 points de CON puisés au contact des gens qui l'entourent, pour se « maintenir ». Il a l'air féroce et extrêmement déterminé. Il y a même comme un soupçon de folie dans ses yeux. Si il y a une femme dans le groupe, il fera preuve d'une misogynie archaïque. « Parbleu, où est la Bête que je la pourfende. Bénis soient tous les saints du Paradis, vous m'avez appelé. Allons chevaliers de la Juste Cause, menez-moi au suppôt de Satan que j'écrase la Vermine ! » Il faudra insister pour qu'il s'habille, et c'est la seule concession qu'il fera. Il cherchera partout une épée et devra se contenter d'une hache. Il posera quelques questions et partira (il marche vite ou galope à bride abattue). Il se précipitera d'abord à l'intérieur du château, le regard en feu. Les Investigateurs entendront deux cris terribles (ils n'ont pas le temps de le suivre) et ils le verront ressortir couvert de sang de la tête au pied (c'est lui le gentil ?). N'oublions pas que

son époque était féroce contre tout ce qui s'apparentait aux diableries, et cela en est pour lui. Ensuite il se précipitera vers la serre. Un combat s'engagera contre les goules au cours duquel s'exprimera toute la rage meurtrière de Murphy. Avant de rentrer dans la serre, il demandera aux Investigateurs s'ils sont prêts à l'aider pleinement. S'ils refusent, il rentrera quand même, courant à sa mort et à celle des personnages. S'ils acceptent, il entrera aussi et engagera une féroce bataille psychique contre les créatures-insectes et la plante. Mais cette bataille, il ne la mènera pas seul, il puisera dans le POU des Investigateurs l'énergie dont il a besoin, les laissant de seconde en seconde de plus en plus désemparés. Ils pourront à tout moment, si le doute de leur alliance les étreint, rompre l'engagement, mais c'est encore une fois mettre en danger la seule solution qui s'offre à eux. Si le combat tourne en leur faveur, Murphy disparaîtra comme un mirage, la plante flétrira à une vitesse vertigineuse et les insectes rescapés voleront à toute allure vers d'autres cieux. Les Investigateurs resteront seuls avec une terrible angoisse au cœur, à la limite de la folie.

Le monde est sauvé, mais ils ont tout intérêt à quitter rapidement l'île où les corps atrocement « hachés » du duc et de son majordome risqueraient de leur poser des problèmes. Tant pis pour le tourisme. ■

Nathalie Achard
illustration : Rolland Barthélémy

CARACTERISTIQUES

Le duc James Gregor, 40 ans

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 17 POU 15 DEX 10 APP 14 EDU 15 SAN 0 PdV 13
B/M Dom : +1d4
Armes : clay more 70 %, 1d10
Sorts : Appeler Azathoth, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Biakhee/un Vampire stellaire, Terrible malédiction d'Azathoth.
Compétences : Baratin 60 %, Bibliothèque 70 %, Botanique 70 %, Connaissance des clans 85 %, Crédit 80 %, Discussion 80 %, Lire/Écrire latin/grec 80 %, Mythe 30 %.

Henry Murphy, 50 ans

FOR 9 CON 8 TAI 12 INT 10 POU 10 DEX 8 APP 8 EDU 9 SAN 0 PdV 10
B/M Dom : aucun
Compétences : Poésie 80 %, Cornemuse 90 %.

John Murphy, le chasseur de sorcier

FOR 14 CON 16 TAI 14 INT 9 POU 15 DEX 12 APP 12 EDU 9 SAN 0 (folie due à sa haine des sorciers)
B/M Dom : +1d4
Armes : Epée 80 %, 1d6+1 ; Hache 70 %, 1d8+2.
Compétences : Chasse aux sorciers 80 %, Grimper 70 %, Monter à cheval 85 %, Occultisme 80 %, Trouver objet caché 75 %.

La plante-sorcière (Ratigan)

CON 20 TAI 32 INT 17 POU 21 (7 par jour) PdV 26
Armes : poison de toxicité 8
Sorts : le 1er jour : Appeler Azathoth, Créer une barrière de Naach-Tith ;
2e jour : ceux du 1er plus Flétrissement, Terrible malédiction d'Azathoth, Épuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler Biakhee/Vampire stellaire ; 3e jour : ceux du 1er et du 2e plus Invulnérabilité, Invoquer la Brume de Releh, Sortilège de Mort, Suggestion mentale, Trou de mémoire.

Les Goules

Tout ce qu'il y a de plus moyen et sans sort.

Les Shans

Normales, sans sort, mais ne pas oublier qu'elles sont très intelligentes.



un scénario Casus Belli pour
Hurlements

Paix sous la lune aux hommes de bonne volonté

Cette aventure peut être résolue par des questeurs dont au moins un devra avoir la fibre maternelle (ou paternelle).

« Guérir était pour elles chose naturelle, et si le monde les accusait de s'interposer entre les époux, de serrer la ligature perturbatrice, de nouer l'aiguillette qui loge la tare de l'impuissance ou de la froideur affective dans les entrailles d'un mariage en apparence solide, protégé par son toit douillet et sa maison plongée dans l'obscurité, et si non content de les accuser, le monde les brûlait vives dans le brasier d'une opinion indignée, tel était le prix qu'elles avaient à payer.»
John Updike, *Les Sorcières d'Eastwick*

En cette nuit de la Noël...

... Il gèle à Pierrefendre car depuis le coucher du soleil, la bise et la neige abattent leurs tour-



mentes jumelles sur le vaste plateau où le bourg trouva jadis refuge.
Nul ne sait pourquoi il porte ce nom hérité des temps barbares et des anciennes divinités. Peut-être est-ce parce qu'avant la lente christianisation de cette contrée difficile d'accès, dure aux hommes, oubliée des dieux, un éclair – qu'aucun nuage n'avait annoncé – aurait fendu net une immense table de granit, faisant jaillir de ses décombres une source d'une rare fertilité : une bénédiction pour l'endroit, un causse rocailleux qui retient mal les pluies d'automne.
Aujourd'hui, la légende bégaye au rythme des sautes de mémoire des vieux de l'endroit, qui murmurent parfois des histoires de dragons tirés de leur sommeil, de chevaliers volant comme des oiseaux ou de monstres pouvant lire dans les rêves. Certains y croient dur comme fer, d'autres haussent les épaules, mais les enfants restent bouche bée, hypnotisés par la voix du conteur. Qui sommes-nous pour vouloir trancher ? Nous savons tous que les dragons, les chevaliers et les esprits chagrins de nos cauchemars existent. Qui sommes-nous pour vouloir à tout prix démêler le vrai du faux, la vie du rêve, la réalité du jeu ?

Où l'on sent gronder la révolte au sein de la Caravane

Chacun dans la Caravane est au bord de l'épuisement : à la fatigue du voyage s'est ajouté le froid, qui transperce les vêtements les plus chauds et les constitutions les plus solides. Dix nuits déjà que l'on dort à la belle étoile. Trois jours déjà que l'on puise dans les réserves de vivres. Aujourd'hui, les plus faibles montrent d'inquiétants signes d'épuisement, les autres se résignent et serrent les dents.
D'autres ont choisi de faire entendre leurs récriminations : « Passe encore que le Veneur soit absent, mais qu'au moins l'Initié nous explique à quoi rime ce voyage sans but ! Certains toussent dans leur sommeil et la nourriture va bientôt manquer ! Et cette piste, en plein désert, en pleine tourmente ! Pas une grange ou un bouquet d'arbres pour s'abriter ! Pas un muret pour couper le souffle de la bise, faire un feu, manger chaud, sécher ses vêtements ! La nuit est tombée depuis une heure et aucun refuge n'est encore en vue ! »

Où l'on assiste à la magie de la nuit de Noël

A moins d'un miracle... et Dieu sait que toute terre chrétienne, enrichie des légendes du passé et du travail des hommes, est prompte à en receler.
Une demi-lieue plus avant dans la froidure et la résignation, le miracle prend la forme d'une masse sombre. Malgré la fatigue, chacun force l'allure pour finalement voir, à mesure que l'on s'approche du havre providentiel, deux tours trapues se détacher sur le ciel d'encre. Les murailles qui les flanquent n'ont rien des remparts d'une place forte, mais leur caractère grossier dissimule mal la solidité des défenses de Pierrefendre.
Les nouveaux arrivants sont cependant obligés de constater que leur entrée s'y fait dans la plus totale indifférence. Passé les murailles, l'impression que l'endroit est étrangement désert ne fait d'ailleurs que se renforcer. D'accord, il fait nuit ; d'accord, il fait froid ; d'accord, c'est la nuit de Noël, mais à rebours de la tradition, aucun esprit de fête ne plane sur Pierrefendre.
Les rues étroites partant des remparts mènent toutes à la place que domine l'église dédiée à saint Dominique. Tout est calme, bien trop calme pour une veillée de fête : nul paroissien en retard, nul chant religieux, nul cri d'enfant, nul aboiement. Un étrange sortilège semble couvrir Pierrefendre d'un silence lugubre. Un quartier de lune mutin joue à cache-cache avec le vent.
Puis retentit un cri, bref et aigu. La Caravane s'est figée, instantanément. Le silence reprend lentement possession de la nuit ; la tension et la chair de poule s'estompent.
A nouveau ce cri – poignant, brutal– plus proche d'un miaulement de détresse que d'une plainte véritablement humaine. Inquiets, les saltimbanques se regroupent autour des chariots.
Une troisième fois, le cri s'élève dans le silence et se module cette fois en un long vagissement mi-humain mi-animal qui, tant bien que mal, essaye de se frayer un chemin à travers les éléments déchaînés, pour revendiquer désespérément le droit à l'existence. C'est un des personnages-joueurs qui, le premier, découvre la source de cette étrange plainte, qui a su si bien tétaniser la Caravane. Dans la pénombre du porche de l'église, une masse sombre a esquissé un mouvement furtif. Après avoir attiré l'attention de ses frères, il gravit les marches du perron à pas de loup et contourne ce qui se révèle être, à la lueur de sa torche, un tas de vêtements glacés ; il va pour écarter les linges quand deux petites mains en jaillissent. Il crie de surprise en découvrant un nouveau-né que seule la faim a tiré de son sommeil. Chacun s'apprête déjà à rire de son effroi et à avertir l'Initié quand la troupe est soudain éblouie par la chaude lumière des cierges : le curé de Pierrefendre, attiré par le tumulte, sort de son église et s'avance vers le joueur.

● *Conseils.* Si aucun des joueurs n'est suffisamment proche ou ne se décide à aller vers la source des cris, c'est Caroline, un PNJ pensionnaire de la Caravane, qui s'approchera et à qui s'adressera le sermon du curé.
— « Allons (ma fille/mon fils), quel sacrilège alliez-vous commettre en cette nuit qui vit naître le Sauveur ! Songez à l'innocence de cette créature, nue, affamée, totalement dépendante de votre amour ! Je sais votre détresse, vous demandant de choisir entre une réputation souillée et un être que Dieu a déjà placé sous Sa Garde, car je sais la faiblesse de l'homme : parfois ses sens s'embrasent, le poussent à pécher puis à en négliger les conséquences...
— Mais...
— A moins que vous ne prêtiez quelque foi à la « malédiction » des enfants de Noël ? Croyances d'un autre âge, légendes que tout cela ! Non, cet enfant n'offense pas le Christ en naissant la même nuit que lui ! Non, il ne lui poussera pas du poil dans les paumes ! Non, il ne hurlera pas comme un chien ! Non, il ne se transformera pas en loup, enfin ! Sornettes vous dis-je ! Mais vous ne croyez pas à ces balivernes, sinon auriez-vous placé votre enfant sous la protection de notre saint patron et de Dieu lui-même ?
— Mais, mon père, cet enfant...
—... est le vôtre, à la bonne heure. D'ailleurs cet angelot ne vous sourit-il pas, ne vous dévore-t-il pas du regard, ne tient-il pas vos doigts dans ses mains ? Je ne puis, bien entendu, accueillir cet enfant mais pourquoi n'iriez-vous pas, de ma part, demander l'hospitalité à notre bon seigneur Ogier ? D'autant plus que son épouse va donner vie d'ici peu à ce que l'on dit. Ne pensez-vous pas que votre courage, votre nouvelle expérience pourrait trouver à faire un juste marché avec le soutien moral – et pourquoi pas financier ? – que la châtelaine est à même de vous prodiguer ? Et si vos amis ne sont pas trop fatigués, ils pourraient sans doute, après un bon bol de soupe, faire montre de leur talent au château. Car c'est fête là-bas, pour commémorer la naissance de notre Sauveur et célébrer la venue d'un petit mâle – enfin ! – dans la famille de Pierrefendre.
— Nous vous remercions de tout cœur, mon père, mais...
— Ta, ta, ta ! Je ne veux plus entendre de vous que des paroles de repentir et je serai quitte de ma peine. Bonsoir (ma fille/mon fils) et bonsoir à vos amis bateleurs. Joyeux Noël à tous. »
● *Conseils.* Le portail de l'église refermé, la Caravane se retrouve face à un problème épineux : que faire du petit d'homme qui gigote gaiement dans les bras du joueur qui l'a découvert ?
Bien sûr, le Veneur est absent.
Bien sûr, il y aura des partisans dans les deux camps : on l'emmène malgré les règles, après tout ce n'est qu'un nouveau-né ; on le laisse là où on l'a trouvé, il ne peut nous apporter que des ennuis.
Bien sûr, on attend au tournant les femmes, et notamment celles qui ont déjà été mère : si elles sont les plus susceptibles de s'attendrir, ce sont également elles qui comprennent le mieux les raisons d'être des règles de la Caravane.





recèlerait-elle pas un fond de vérité ? Surtout que certains invités opinent du chef. Et de quel enfant s'agit-il : celui déjà né ou celui à naître ? Et le Veneur qui est parti à la recherche d'un nouveau frère ! Et si celui-ci se cachait sous une forme nouvelle pour la Caravane : celle d'un nouveau-né ?

Où l'on goûte à l'hospitalité du bon seigneur Ogier

Finalement, les saltimbanques, pressés par les événements (et les éléments !), se chargent du nouveau-né et se hâtent vers le château, les plus radicaux pensant se débarrasser du « fardeau » à la première occasion.

A la porte du castelet, la Caravane est stoppée par deux gardes passablement éméchés qui sont prêts, pourvu que les femmes se montrent plus « aimantes », à laisser entrer tout le monde (le maître des lieux entend faire preuve de charité chrétienne en cette nuit de Noël ; de plus, personne ne devant faire grise mine alors que son épouse est en couches, tous les amuseurs sont les bienvenus).

On accompagne donc tout ce petit monde dans un coin de grange ou d'écurie, on essaye de trousser quelques « coquines » et on enjoint chacun de remettre un peu d'ordre dans sa tenue avant d'être introduits auprès du seigneur.

● *Conseils.* Si l'arrivée de la Caravane passe inaperçue (quoique...), il peut en être tout autrement de celle du bébé. Vont se poser le problème de sa nourriture (la Caravane n'est pas équipée pour) et celui d'un éventuel « nounours » (si certains saltimbanques se sont amusés à lui trouver une peluche grandeur nature, le nourrisson ne va plus vouloir lâcher son nouveau copain !).

Dans la salle de banquet, le seigneur Ogier, ayant visiblement fait honneur au vin, se lance dans un grand discours. « Alléluia ! Gloria ! Hosanna le Sauveur ! Seul Son Très Saint Nom est sacré ! Saint-Denis ! Jour de liesse et de ripailles que ce jour béni entre tous ! Réjouissons-nous mes amis, mes frères ! Mangez et buvez tout votre soûl ! Mais voilà que déjà ma vue se trouble. Ah coquin, fais donc attention quand tu poivres : ne vois-tu pas que tu fais pleurer ton gentil seigneur ! Disparais et rapporte-nous plutôt quelques pichets de ce nectar qui me coûte si grand prix !

Mes amis, mes frères, grande est ma joie, immense ma fierté – et tant pis si c'est là péché ! – infini mon orgueil ! Mes amis, mes frères, faites quelque silence je vous prie. Holà gents ménestrels, un peu moins fort ou il va vous en cuire. Qu'on fasse taire ces damnés chiens ! Qu'on se taise à la fin ! Voilà qui est mieux. Oui mes amis, mes frères, réunis autour de cette table, vous ripaillez sans raison. Mais avez-vous besoin de raison pour tuer cuisiniers et mitrons à la tâche ? Non, vous êtes mes hôtes et honorez mon donjon par amour de moi. Pourtant, ce soir, il faut que mon allégresse tombe dans vos cœurs. Vous savez que mes deux précédentes épouses – que leur âme repose en paix – n'ont pu me donner d'héritier. Mais foin des chagrins anciens ! Ce soir je ne veux plus que goûter mon bonheur et ma fierté. Car le Tout-Puissant, par le truchement de mon épouse, est sur le point de me donner un fils, mes amis, mes frères. Un fils qui, si telle est Sa Volonté, naîtra comme l'Enfant-Jésus en cette nuit bénie entre toutes. »

Dire que cette annonce jette un froid sur l'assistance est être bien en deçà de la vérité : on entend un silence mortel tomber sur tous les fronts. Jusqu'à ce que la voix de basse de Jounet, l'astrologue des Pierrefendre, s'élève et hurle à la malédiction. Sa diatribe quant aux enfants nés la nuit de Noël pétrifie convives et saltimbanques : sourcils rapprochés, nature vile, aboiements, croyance millénaire, poils à l'intérieur des paumes, transformation sous la lune complice, le catalogue est complet. Soudain Ogier, reprenant ses esprits, se jette sur son astrologue et le roue de coups jusqu'à ce qu'il se taise. Le silence – mortel – retombe.

Pour les saltimbanques présents dans la salle, c'est la surprise puis les doutes. Qu'est-ce que c'est que cette malédiction à la fin ? Deux fois en moins d'une heure on y fait référence ; ne

Où l'on appelle discrètement à l'aide

Du côté de la Caravane, on s'est séché et installé du mieux possible, mais le joueur n'a pu arracher l'enfant aux saltimbanques qu'en fuyant la chaleur des écuries. Il va sans but en fulminant contre tant de stupidité quand il est discrètement abordée par une jeune femme qui se présente comme la demoiselle de compagnie de Mathilde, l'épouse « de notre bon seigneur Ogier ». Celle-ci, sur le point d'accoucher, aurait grandement besoin qu'on lui prodigue conseil et assistance. Difficile de refuser quand le gîte et le couvert de la Caravane sont en jeu. Et même si on ne connaît pas l'enfant qu'on a dans les bras !

Dans sa chambre, la parturiente, pâle comme un linge, lui dévoile sans détours la véritable nature de « l'aide » qu'elle attend : son mari ne peut, pour une raison inconnue (on parle d'un sort ancien), avoir d'enfant. Pour éviter de « disparaître » comme les deux premières châtelaines, elle s'est « arrangée » pour être enceinte. Et a accouché il y a moins d'une heure d'un enfant mort-né. Pour sauver sa vie, il lui faut l'enfant qui dort, paisible, contre le sein du joueur.

● *Conseils.* C'est à lui, et à lui seul, de trancher ce dilemme. Bien sûr, ce serait un moyen pratique de se débarrasser du nouveau-né, mais a-t-il le droit de décider pour lui ?

A l'occasion, si les saltimbanques se sont montrés un peu observateurs, un jet sous Sensibilité leur apprendra qu'il y a beaucoup d'oreilles qui traînent dans le château, et notamment du côté de la chambre de Mathilde.

Si d'aventure les joueurs ont pris les devants et le parti d'échanger les enfants avant que Mathilde n'ait réclamé leur aide, le Veneur aura tout intérêt à semer d'embûches leur progression vers sa chambre ou vers la salle du banquet (gardes intraitables, va-et-vient incessant d'intrigants etc.).



Où l'on essaye tant bien que mal de ripailler derechef

La chape de glace qui est tombée sur l'assistance depuis la tirade d'Ogier ne s'est pas fissurée. Au contraire, la rapidité et la violence de sa réaction à la harangue de Jounet confortent chacun dans leur opinion et finissent par mettre la puce à l'oreille des indécis : il est clair que cette naissance annoncée pour cette nuit même cache quelque diablerie.

Sous l'effet du choc et du vin, les langues se délient et mille conciliabules naissent sur les lèvres des convives dont le plus virulent reste Pierre de Nuys. On parle des enfants de Noël, de la disparition des deux épouses d'Ogier, de son impossibilité à procréer. Et chacun de conclure que seul le Diable pourrait sauver Mathilde. D'ailleurs cette caravane de saltimbanques qui arrive à point nommé...

● *Conseils.* Pour faire oublier la mauvaise ambiance, les nouveaux arrivants devraient se proposer à distraire la tablée. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, Ogier les y invitera en couvrant d'injures ceux qui se sont produits jusque-là. Bien sûr, sans répétition, ce n'est pas formidable mais le charme agit malgré tout. Jusqu'à ce que Violaine, la dame de compagnie de Mathilde, apparaisse, chuchotant à l'oreille d'Ogier. On sent bien que c'est le plus beau jour de sa vie : son fils vient de naître.

Pierre de Nuys sourit également, tandis que Jacques Illaire, son espion personnel, lui fait son rapport à voix basse.



Où l'on a bien mérité quelques explications

C'est bien sûr Ogier qui est au cœur de l'intrigue, mais Ogier enfant. Fils du seigneur local, sûr de son impunité, il s'en prit une fois de trop, avec sa bande de chenapans, à la vieille Rachel. Celle-ci, pour lui donner une leçon, lui « noua l'aiguillette » (ce sort était (?) destiné à rendre impuissant, il était tellement craint que sa victime somatisait et devenait impuissante du fait de sa propre peur). Humilié en tant que meneur et dans sa virilité, Ogier revint à la nuit tombée mettre le feu à la cabane, dans l'incendie de laquelle périt Rachel. Plus personne ne pouvait « dénouer l'aiguillette » !

Ogier oublia cet incident et, par la suite, succéda à son père. Mais il ne parvint pas à assurer sa descendance. Cette absence d'héritier perdurant, son influence politique s'effrita : ses vassaux commencèrent à intriguer. Furieux de voir sa puissance (dans les deux sens du terme !) remise en cause, Ogier en rejeta la faute sur ses épouses et les fit disparaître. Mathilde comprit qu'il lui fallait devenir enceinte au plus vite si elle ne voulait pas partager le sort des deux infortunées.

On comprend mieux pourquoi l'annonce d'Ogier fige l'assistance, parmi celle-ci se trouvent certains roitelets qui louchent sur le trône de leur seigneur : la naissance d'un petit mâle réduirait leurs projets à néant.

Où l'on s'aperçoit que le scénario n'est pas clos

La première urgence pour les saltimbanques consistera à se débarrasser de la dépouille du bâtard d'Ogier. La solution la plus simple reste encore de plier armes et bagages. Malheureusement, il n'est pas question de reprendre la route au beau milieu de la nuit et par ce temps sans éveiller les soupçons. D'autant plus que les libations vont repartir de plus belle et qu'Ogier va présenter « sa » progéniture à sa cour en jurant que c'est le plus beau bébé de la terre.

Comment se défaire du cadavre sans quitter l'enceinte du castelet donc, et ce afin qu'il ne soit pas retrouvé dans les heures à venir ? Diverses solutions sont envisageables, aucune n'est parfaite en soi.

— On trouvera des partisans de la méthode « lourde » : le faire dévorer, sinon par les animaux de la Caravane, du moins par d'autres (porcs, meute, etc.).

— On peut tenter de le cacher jusqu'au départ de la Caravane. Cependant, un événement peut éveiller les soupçons et conduire à une fouille générale dans le château !...

Ensuite, les saltimbanques devront se méfier des intrigants et de leurs espions (n'est-ce pas l'un d'eux qui est venu leur souhaiter la bienvenue dans les écuries ?) : ceux-ci risquent fort de ne pas se satisfaire de l'heureux dénouement proposé – surtout si l'enfant a été repéré d'entrée de jeu – et d'aller fouiner du côté des acteurs de ce deus ex machina (un saltimbanque n'a-t-il pas fait disparaître au cours de son numéro des chats et des chiens ? Pourquoi pas un nouveau-né ?).

Enfin, d'autres événements peuvent interférer dans le destin de la Caravane :

— le vrai père - s'il fait partie des vassaux d'Ogier - peut révéler sa paternité lors de la présentation de l'enfant à la cour ;

— Le joueur qui a découvert l'enfant peut « craquer » et vouloir le récupérer.

● *Conseils.* Si vous souhaitez revenir à Pierrefendre, les pistes ne manquent pas :

— la véritable mère du bébé confié à Mathilde réapparaît ;

— l'enfant est retrouvé mort alors qu'il allait succéder à Ogier ;

— les cadavres des deux précédentes épouses sont retrouvés en forêt ;

— l'enfant est un futur membre de la Caravane : il sera révélé à l'âge de 10 ans. ■

Guillaume Delafosse
illustration :
Rolland Barthélémy

GALERIES DE PORTRAITS

Ogier de Pierrefendre

Archétype du seigneur local : bon guerrier et bon vivant. Son pouvoir est de plus en plus chancelant : la naissance d'un héritier le restaurerait dans ses prérogatives vis-à-vis de ses vassaux.
MENTAL : 35 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 35

Mathilde de Pierrefendre

Jeune femme au tempérament effacé, elle n'en a pas moins la tête sur les épaules. Pour sauver sa vie elle a trompé son mari, mais cela n'a servi à rien. A la fin du scénario, son calvaire n'est pas terminé.
MENTAL : 20 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 20

Violaine

Elle est un peu tout pour sa maîtresse : demoiselle de compagnie, confidente et à l'occasion son oreille dans le château. Loyale et intelligente, elle a su garder sa place tout en repoussant les avances d'Ogier.
MENTAL : 45 REFLEXE : 20 PHYSIQUE : 20

Pierre de Nuys

Il est l'instigateur du complot visant Ogier, et le chef des intrigants. Impressionné cependant par la personnalité de son seigneur, il avancera à visage couvert le plus longtemps possible.
MENTAL : 35 REFLEXE : 15 PHYSIQUE : 25

Jacques Illaire

Ancien voleur, il est devenu l'âme damnée du précédent, ne perdant au change ni de sa discrétion, ni de son sens de l'observation. Si les joueurs se montrent maladroits, il leur compliquera singulièrement la tâche : en effet, il a vu les saltimbanques s'agiter autour d'un enfant dans les écuries...
MENTAL : 40 REFLEXE : 30 PHYSIQUE : 25

Jounet

Lui est fou, c'est clair. On comprend d'ailleurs mal pourquoi Ogier a accueilli un tel personnage à sa cour. Quoi qu'il en soit, l'astrologue n'est dangereux que par ses prophéties. D'autant plus dangereux qu'il a lu dans les astres que l'enfant est un bâtard. Mais qui ira croire les élucubrations de ce dément ? A moins que les intrigants n'étayent sa prédiction...

Les vrais parents

On ne les connaît pas. On l'imagine, elle, sauvageonne, de longs cheveux noirs collés sur le front, de grands yeux noirs. Lui, est laissé à l'imagination du Veneur.

Le père de l'enfant de Mathilde

On ne le connaît pas lui non plus : satellite de la cour, ancien amoureux, voyageur de passage, etc., à vous de voir.



un scénario Casus Belli pour
Bloodlust

Et le sang coulera telle une rivière...

Ce scénario est composé comme le synopsis d'une aventure en deux «manches». Les personnages pourront aussi bien modifier totalement le déroulement des événements que rester simples spectateurs. L'intérêt de ce scénario est plus dans la découverte du monde que dans la résolution d'une énigme qui, en raison de l'immortalité des armes, ne résoudra pas grand-chose. Le meneur de jeu devra puiser dans le contexte historique des livrets de base afin de rendre vivant chacun des très nombreux PNJ de cette aventure. Il est conseillé de préparer des feuilles récapitulatives des divers personnages et armes, ainsi que les plans des lieux qui seront visités (utilisez des demeures médiévales ou antiques standard).

Asteg de Spadie est un jeune noble derigion qui s'ennuie dans la ville de Nerolazarevskaya. Dernier et seul héritier d'une des trois familles qui dirigeaient la ville avant qu'elle ne devienne la capitale vorozion, il décide de parcourir le monde à la recherche de sensations. Après de multiples aventures, il devient le Porteur de Rivière, une dangereuse dague psychopathe, qui prend son contrôle et lui propose de découvrir des plaisirs intenses. Seul désagrément, chaque utilisation des pouvoirs de la dague fait vieillir son Porteur. Il décide, bien plus tard, de revenir à Nerolazarevskaya. Là, il tue son père, Ertog de Spadie, et prend sa place (Ertog, le voyant revenir, vieilli, plus perverti encore que Dorian Gray, a promis de le déshériter). Il fait circuler le bruit de sa propre mort. Mais Rivière est ivre de puissance, elle décide d'organiser une tuerie comme on n'en a jamais vue et d'y discréditer les sectes du Plaisir infini (elle déteste le sexe) et de la Mort carmin (elle s'estime bien supérieure en « esthétique » criminelle à ses membres). En déstabilisant ainsi l'administration vorozion, elle fera tout pour que la famille De Spadie regagne du prestige et retrouve son rang ; avant de quitter la ville pour le Nord, où elle espère, plus tard, dominer la société piorad.

Asteg/Ertog ne voulant plus voyager et aimant les risques, il confie Rivière à un vieux serviteur fidèle, Sanji, avec pour mission d'aller à l'ouest acheter une nouvelle épice qu'il a découverte durant ses pérégrinations. Il ramènera aussi deux jeunes filles vierges dont il a payé l'éducation (à leur insu). L'une d'elles au moins sera destinée à devenir sa fille adoptive pour perpétuer la lignée, l'autre deviendra Porteuse de Rivière.

Un travail de routine

L'aventure commence à la guilde des Mercenaires d'Inaccessibility. Nos Porteurs d'Armes sont désœuvrés, il y a peu de leurs semblables en ville, et le patron de la guilde vient leur proposer d'escorter un convoi jusqu'à la capitale vorozion : Nerolazarevskaya. Pour tous renseignements, ils doivent aller à la sortie de la ville et rencontrer un dénommé Sanji, qui est en charge de cette caravane.

A ce moment, rentrent dans l'auberge trois Piorads à l'allure farouche, peu liants et qui réclament surtout à boire et à manger. Ce sont trois Porteurs d'Armes qui viennent de quitter la caravane en question et resteront en ville jusqu'au lendemain midi, avant de repartir vers le Nord. Ils ne sont pas loquaces et si on les provoque, ils deviennent méchants.

— **Asnagen**, Porteur de Zyglan, épée longue, Lévitation (ne fonctionne pas sur les femmes), Médecine incontrôlée (100 %, ne fonctionne que sur les êtres humains), Aura de courage (Taamish descendante), Dommages supplémentaires (+3 col.), Marchandage (+40 %). Pre. +1, Ric. +1, Sex. +1 (M), Vio. 0, Rep. +1.

— **Bornefen**, Porteur de Jurglan, hache de combat, Protection accrue (+10), Médecine (+40 %), Discrétion (+40 %). Pre. +1, Ric. -1, Sex. -1 (F), Vio. +1, Rep. +1.

— **Cristofen**, Porteur de Miozlan, épée longue, Attaque rapide critique, Protection accrue (+10), Combat singulier. Pre. +2, Ric. -1, Sex. 0, Vio. +1, Rep. +3.

A la sortie de la ville, les Porteurs rencontrent donc Sanji, un Batranoban à l'allure calme et pondérée, accompagné d'un Porteur, son garde du corps, Asdine. Sanji explique que le trajet durera de 90 à 110 jours de voyage (le convoi est tracté par des polacs). Il paie 20 rams par semaine, plus la nourriture, plus 10 rams par combat gagné, ou 20 rams par combat évité.



Le convoi vient de Sharcot, via Durville et Tehen. Il est composé de cinq chariots dont seulement deux y sont depuis le début. Deux y sont depuis Tehen, et un se joint à eux à Inaccessibility afin de réduire les frais généraux. Le départ aura lieu le lendemain matin à 7 h.

Il y avait quatre Porteurs avec le convoi, mais trois (les Piorads de l'auberge !) le quittent pour monter au nord, vers la zone des combats. Un reste (Asdine). Il y a aussi trois Porteurs d'Armes mineures, deux frères et une sœur. Attention, en aucun cas il ne sera mentionné qu'il s'agit de Porteurs d'Armes mineures. Ils ont le même statut et font le même travail que les autres. En fait l'aventure peut se dérouler entièrement sans qu'à aucun moment les personnages ne se doutent de cette petite « supercherie ». L'escorte comportera aussi deux gardes-convoyeurs par chariot (10 en tout), plus 10 hommes d'escorte volante (parmi ceux-ci on comptera les quatre Porteurs susnommés, plus les personnages-joueurs et Sulakis, un coursier alweg, les autres étant des vétérans vorozions).

Sanji invite les Porteurs à faire connaissance de la caravane et leur présente les habitants de chaque chariot un à un.

La caravane

Pour la décrire, imaginez simplement les convois de colons en partance pour le Far West. Les



RIVIÈRE

Dague (+3/D, Pf, AR+10 %). Malédiction (vieillissement de 1 mois par pouvoir utilisé), Jalousie (ne supporte pas que le Porteur prenne plaisir à l'acte sexuel), Lame vibrante (ne fonctionne pas sur les femmes), Tronçonneuse (ne fonctionne pas sur les hommes), Combat urbain (ne fonctionne pas le jour), Transformation (après un sacrifice humain), Disparition (Nænerg ascendante), Séduction incontrôlée (100 %, Œphis descendante), Attaque rapide incontrôlée (75 %, fonctionne uniquement sur les êtres humains), Initiative accrue (+8). Contrôle -60 %.
Pre. +2, Ric. -2, Sex. -3 (M), Vio. +2, Rép. 0.
Rivière est à la fois intelligente, dangereuse et psychopathe. Grâce à son pouvoir de séduction, elle a toujours réussi à mettre à sa botte chacun de ses Porteurs. Bien qu'affreusement jalouse (jusqu'au meurtre), elle n'hésite pas à changer de Porteur quand ça l'arrange, quitte à utiliser son Contrôle. N'oubliez pas que le personnage principal n'est jamais le Porteur, mais toujours Rivière, qui lui impose ses vues.

chariots sont de même type, mis à part les gros bœufs qui les tractent. Et pour la mentalité des occupants, n'hésitez pas à faire appel à vos souvenirs de westerns de série B, ou de bons vieux *Blueberry*. Quant au rythme du voyage, jouez exprès lentement, jour par jour au début. Votre but est de rendre bien « réel » chacun des PNJ ; n'hésitez pas à inventer des jalousies, des amitiés, des cachotteries. Le principal est que, quand les meurtres commenceront à Nerolazarevskaya (voir plus loin), presque tous les membres de la caravane soient suspects.

Le premier chariot

Il est occupé par Sanji lui-même. C'est le chef de l'expédition, affrétée par Ertog de Spadie, un noble derigion de Nerolazarevskaya. Diplomate et sympathique, la voix toujours douce, tout le monde le respecte et personne ne lui fera de mal. C'est le résultat du pouvoir de Rivière, qui a charmé tout le monde au cours du voyage, hormis les nouveaux Porteurs et les occupants du dernier chariot. Son chariot contient la plupart des épices décrites dans le livret de base, mais principalement de la Cendre d'Œphis, plus une autre qui n'est pas répertoriée : le Sable de Haâs, poudre à mélanger aux aliments ou à la boisson. Elle augmente pendant une heure la sensibilité de tout le corps, le



Repérage augmente de 20 % au début puis les sensations deviennent exacerbées et douloureuses. Le plaisir sexuel est décuplé ainsi que la souffrance, mais également le toucher, l'odorat, etc. L'effet diminue petit à petit, laissant place à un grand épuisement et une soif ardente.
Le chariot de Sanji est le seul à disposer de belles serrures ouvragées, qui rendent son accès plus que problématique sans effraction visible. Les autres chariots sont protégés par des cadenas plus communs. De plus, en dehors des deux gardes normaux, le chariot est protégé par Asdine, un Porteur d'Arme batranoban qui est également le chef militaire de l'expédition. C'est un fier guerrier, avec un très fort sens de l'honneur. Si un Porteur d'Arme semble particulièrement puissant, il ira le trouver et lui proposera un combat singulier et à mort, mais après l'expédition seulement. Durant tout le trajet, il tâchera de protéger la moindre vie humaine.

— **Sanji**, 40 ans, Batranoban standard plus Marchandage, Connaissance et Médecine à 50 %, Porteur de Rivière (qui reste cachée avec le pouvoir Disparition, mais qui était visible au début du voyage).

— **Asdine**, 22 ans, Batranoban, Porteur de Kuchtar, cimeterre (+2/F) : Équitation incontrôlée (100 %), Lire et Écrire le piorad (+20 %), Attaque rapide incontrôlée (100 %), Attaque brutale critique (ne fonctionne qu'en Œphis ascendante). Pre. -1, Ric. 0, Sex. 0, Vio. +1, Rép. +2.

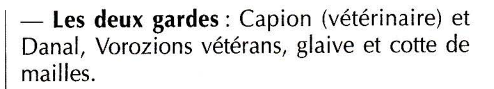
— **Les deux gardes** : Altorg et Berech (charpentier), Vorozions vétérans, glaive et cotte de mailles.

Le deuxième chariot

Depuis Tehen, deux chariots, appartenant au marchand Hidaj, ont rejoint la caravane. Le commanditaire a laissé partir ses deux fils cadets, Ali et Sarek, avec un chariot et un intendant chacun. Ils doivent faire leurs preuves en vendant des épices et en achetant de l'artisanat vorozion.

— **Ali**, Batranoban normal, 18 ans, cimeterre. C'est l'aîné des deux frères. Conscient de son rang et fier des coutumes batranobans, il sera particulièrement aimable avec les guerriers et méprisant avec les femmes. S'il a l'occasion de devenir Porteur, il ne la laissera pas échapper.

— **Ojka**, Batranoban normal, 35 ans, cousin éloigné. Effacé et efficace, c'est le serviteur modèle. Il ne se permettra pas de donner un seul conseil à son maître.



— **Les deux gardes** : Capion (vétérinaire) et Danal, Vorozions vétérans, glaive et cotte de mailles.

Le troisième chariot

C'est le plus gros véhicule de la caravane. Tracté par quatre polacs au lieu de deux, il fait un étage et demi. A son bord, se trouvent Ejra, tenancière batranoban avec six filles : quatre « danseuses » et deux jeunes « geishas » vierges. Ejra travaille aussi pour Ertog de Spadie et elle sait que les deux petites filles sont le but véritable de l'expédition. En général, Ejra va de ville en ville, avec son « théâtre » ambulant, deux musiciens et ses danseuses, qui savent aussi distraire les hommes après le spectacle. Mais, comme elle a engagé les trois Porteurs d'Armes mineures, elle a renoncé pour ce trajet à cette activité et a renvoyé les musiciens.

— **Ejra**, Batranoban normale, 35 ans, Marchandage 60 %. Elle est assez jolie, enjouée, intéressée par l'argent et sans scrupule. Elle aime bien ses « filles » et ne leur jouera pas de mauvais tours. Elle est amoureuse de Sanji.

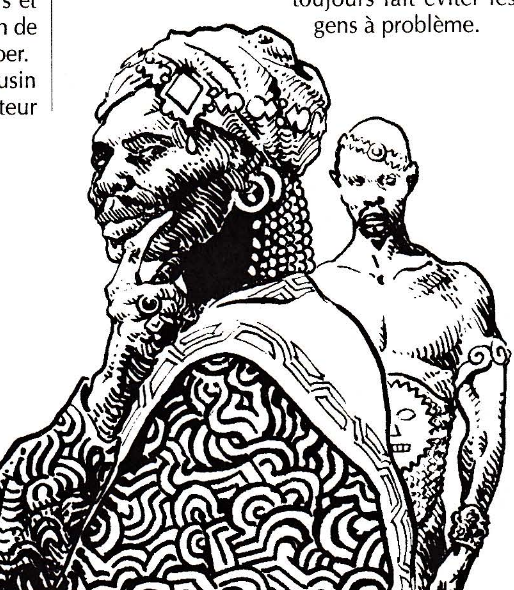
— **Enapus** (médecin) et Foronval sont les deux gardes vorozions du chariot.

Les danseuses

— **Timsit**, Derigion normale, 18 ans, brune aux yeux verts, 1,72 m, AG 15, Séduction 50 %. Elle travaille depuis deux ans pour Ejra et aime toutes les expériences nouvelles. Peu farouche, elle est très indépendante, avec de fréquentes sautes d'humeur.

— **Taalkan**, Hysnaton elfe élite, 17 ans, brune aux très grands yeux bleus, 1,71 m, AG 15, Séduction 60 %. On se demande parfois si elle est muette tant elle parle peu. Elle danse et fait l'amour comme une déesse, mais impossible de savoir après si elle éprouve ou non des sentiments.

— **Torrok**, Gadhar élite, 20 ans, yeux noirs, 1,75 m, AG 15, Séduction 45 %. Elle est depuis peu dans la troupe d'Ejra. Volubile, elle interroge tout le monde. Pour elle, ce genre de travail est le moyen de voir le maximum de gens et de pays. Un grand sens de la psychologie lui a toujours fait éviter les gens à problème.



— **Tinclie**, Batranoban vétéran, 17 ans, blonde sombre aux yeux vert profond et bridés, 1,72 m, AG 15, Séduction 65 %. Elle a fui dans la caravane pour quitter le pays batranoban. Elle méprise ouvertement Ali et Sarek, mais est fascinée par Sni'Brafani (la sekeker). Elle essaye d'inculquer à Acacia et Bérénice (les petites filles) les notions d'indépendance des femmes vis-à-vis des hommes. La prostitution ne la gêne pas pourvu que les hommes payent cher.

Les Porteurs d'Armes mineures

— **Xaltek** 18 ans, Porteur hysnaton ascendance orc. Sa pilosité est très abondante, il a de grandes mâchoires. C'est aussi un « monstre », c'est-à-dire que sa mère est passée dans une zone de magie. Il est stérile (pas d'organes génitaux), immunisé aux effets de toutes les maladies et les drogues, ses points de vie ont triplés (78 PV). Il est fidèle, sympathique et protecteur comme un gros chien, c'est lui qui a la garde principale des deux enfants. Arme Jézébel : glaive (0/F), Course +30 %.
— **Oxonen**, Porteur piorad, 22 ans, sympathique, ouvert, se laisse aller aux confidences. Arme Jérémie : glaive (0/F), Destruction (3/j, obligation de Libation – alcool fort).
— **Anexia**, Porteuse piorad, 20 ans, renfermée, ne se livre qu'après bien du temps. Arme Jonathan : épée bâtarde (-2/H/AN+5 %), Augmentation temporaire Agilité (1f/Jr/1 h).
Les trois Piorads sont éminemment solidaires (ils sont réellement frères et sœur), on ne peut faire du mal à l'un sans que les autres interviennent. Le plus important pour eux est de veiller sur la vertu des fillettes qui seront livrées à Ertog de Spadie. Deux d'entre eux sont quasiment toujours avec elles.

Les deux jeunes filles

— **Acacia**, Derigion élite d'ascendance batranoban, 13 ans, cheveux châtains, yeux verts, AG 12, Séduction 35 %, Connaissance derigion 40 %, Artisanat batranoban 70 %.
— **Bérénice**, Piorad élite, 14 ans, cheveux blonds, yeux rouge-noir, AG 12, Séduction 40 %, Connaissance derigion 30 %.
Rivière cherche une Porteuse à éduquer. Elle trouve qu'une fille avec de l'éducation est le meilleur choix, et jeune bien sûr. Les fillettes ont été éduquées dans tous les arts de l'écriture, du chant, de la danse, de la séduction, depuis l'âge de six ans. Elles ont toutes les deux tenu Rivière en main à cet âge. Elles savent qu'il y a un secret à ne pas dévoiler. En fait, elles ont été élevées pour être parfaites et égoïstes, et détestent ou méprisent tout le monde sauf les Porteurs de Rivière (Sanji et Spadie) et Xaltek (allez savoir pourquoi !). Mais elles sont suffisamment hypocrites pour être adorables. Elles tenteront d'ailleurs de séduire certains des hommes de la caravane, tout en prévenant Xaltek à temps pour que celui-ci vienne protéger leur vertu.
Dans la caravane, les choses peuvent évoluer différemment suivant l'attitude des personnages envers les filles. Acacia a des origines batranobans et pourra se sentir attirée, puis dégoûtée, par les marchands Ali et Sarek tandis que la sekeker la montera contre les hommes. Il n'est pas facile de le savoir, mais elle est experte dans l'art des tortures et des interrogatoires.
Bérénice n'a besoin que d'un coup de pouce pour se laisser mener vers sa grande ambition : devenir la première reine des Piorads. Il existe en effet une légende piorad disant qu'une femme viendra, forte comme un homme, souple comme une femme, magique comme un drakar, et qu'elle conduira les Piorads vers la gloire, dans une rivière de sang.
N.B. : un drakar est un animal mythique piorad qui serait à l'origine du monde, mais dont personne ne semble connaître l'apparence.
En cas de danger ou de dérapage du scénario, Rivière essayera de revenir vers Acacia et Bérénice. N'oubliez pas que l'usage des pouvoirs de Rivière fait vieillir le Porteur, et qu'à l'âge des filles, la moindre utilisation peut modifier largement leur morphologie.

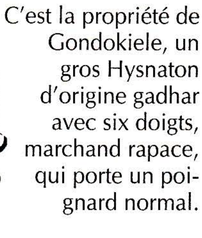
Le quatrième chariot

Sarek est le jeune frère d'Ali. Assez beau, il est velléitaire, un peu lâche et attiré par l'argent. À Inaccessibility, il a contacté un brigand qui conduira une attaque contre la caravane au moment où celle-ci passera les dernières montagnes, avant d'atteindre Nerolazarevskaya. D'après leurs accords, le brigand doit tuer Ali.
— **Sarek**, Batranoban normal, 17 ans, cimeterre.
— **Tizal**, Batranoban normal, 40 ans, serviteur fidèle de Hidaj.
— **Les gardes** vorozions du chariot sont : Glinet (cuisinier) et Hectus.



Le cinquième chariot

C'est la propriété de Gondokiele, un gros Hysnaton d'origine gadhar avec six doigts, marchand rapace, qui porte un poignard normal.



Le chariot contient des vêtements et des fourrures à vendre à la capitale quand il fera froid. Le marchand s'est associé à Sni'Brafani, une Porteuse, visiblement sekeker (elle a les seins coupés) d'origine gadhar. En fait, la jeune femme n'a subi que le début de l'initiation sekeker et a fui avant l'infibulation. Elle aime les hommes mais ne veut pas le reconnaître. Très violente, elle rabrouera avec brusquerie toute tentative de séduction. Pour se changer les idées, elle fait de longues reconnaissances en solitaire la nuit.
— **Sni'Brafani**, sekeker élite, 23 ans, Porteuse de Nyctale, targe (-5/D/Pr+10 %), Composition : Pierre de Taamish, Vision nocturne, Séduction +30 %, Connaissance derigion +60 %. Contrôle (-20 %). Pre. 0, Ric. 0, Sex. +2 (M), Vio. +2, Rép. 0. Plus épieu (+2/F).
— **Ifunctis** et **Jelpor** sont les deux gardes vorozions...

Le voyage

Il commence au 9e jour du 3e mois d'été 1031. Le mois précédent était le dernier des mois des Croisades. Commence le mois des Conquêtes. N'oubliez pas les changements de Désirs en fonction des mois, et tenez compte des phases des lunes pour les pouvoirs conditionnels.
Jour 1 à 14 : mois 10/D (2e mois d'été). Jour 15 à 38 : mois 11/E. Jour 39 à 62 : mois 12/F (1er mois d'automne). Jour 63 à 86 : mois E. Jours 87 à 110 : mois F. Jour 111 à 124 : mois E (1er mois d'hiver). Jour 125 et plus : mois H.
Le premier fleuve est traversé au 22e jour. Il y a une auberge et un bac. Sanji et Ejra en profitent pour passer la nuit ensemble.
Sur le trajet entre les deux fleuves, la caravane subit une attaque de 12 deinonychus.
Le second fleuve est traversé entre le 50e et le 55e jour. Il y a aussi une grande auberge, un bac. Le convoi croise une compagnie vorozion qui va en sens inverse. Au cours de la nuit un monstre, un ours-taupe nandi (à créer par le MJ), s'attaque aux polacs, puis aux chevaux.
Vers le 60e jour, les trois Piorads du départ (ceux de l'auberge), accompagné de 12 mercenaires, essayent de récupérer Bérénice, la fille aux « yeux de braise ». Si les PJ sont vraiment trop minables pour empêcher l'attaque, Rivière interviendra, mais le reste du scénario demandera à être sérieusement retravaillé par le MJ. ▷





La caravane s'engage dans les collines aux alentours des jours 70-72, et en sort vers le 85e jour, après avoir essuyé l'attaque des brigands engagés par Sarek, une bande de 40 mercenaires hysnatons d'ascendance orc, menée par un Porteur d'Arme. L'Arme est Golmot, hache à deux mains (-5/I/AB+15), Endurance accrue (+3), Attaque normale incontrôlée (75 % sur les alwegs), Combinaison offensive multiple. Pre. –1, Ric. +1, Sex. 0, Vio. +1, Rép. +2.
Le voyage s'achève au 111e jour, en arrivant à Nerolazarevskaya.

Le massacre

En arrivant en ville, la caravane est contrôlée (l'administration vorozion est pointilleuse), les noms et descriptions des Armes et des Porteurs sont notés. Puis les personnages peuvent se rendre auprès d'Ertog de Spadie pour se faire payer. La ville est en bord de mer, avec un petit port, un immense caravansérail et un gigantesque marché. La ville est divisée en quartiers (marché, port, nobles, bourgeois, artisans, etc.) bornés par des postes de garde. Il est très facile de boucler un quartier ou de décréter un couvre-feu. Néanmoins, l'ensemble des rues tortueuses des bas quartiers est la providence des criminels. Pour la description, faites un mélange entre une ville des Mille et Une Nuits (pour le commerce), Londres (pour l'ambiance et la misère des bas quartiers) et Berlin-Est avant la réunification (pour l'administration, l'armée et la police).
Ertog habite une grande villa patricienne à trois étages. Il y logera Ejra, Sanji, les fillettes et les danseuses. Il possède une importante domesticité et quelques gardes. Il reçoit souvent des nobles derigions ou vorozions, qu'il aime tenir par la flatterie ou leurs vices. Néanmoins, il reste « sage », ne participe lui-même à aucune orgie et ne pratique pas le chantage. Il commence à éduquer Acacia dans les habitudes de la maison, et prépare une fuite en douceur vers le nord pour Bérénice.



Comme Rivière a dû se cacher (pour éviter de se faire repérer par les personnages) pendant trois mois, elle est en manque de violence et va se rattraper en entamant une série de meurtres très « Jack l'éventreur ». Elle cherche si possible un porteur dont le comportement en Sexe est très performant mais qui en même temps n'y accorde aucune importance. Sa jalousie maladive fait que dès qu'elle réalise que le nouveau Porteur éprouve du plaisir, elle cherche à le tuer. Elle passe donc de Porteur en Porteur, les assassinant l'un après l'autre par le Contrôle, pendant qu'ils font l'amour. Les PJ, en tant que Porteurs, seront soupçonnés des meurtres.
Voici la liste des victimes et le type d'arme qui a causé leur mort (différent à cause du pouvoir Transformation). N'oubliez pas que les blessures sont rendues abominables par l'usage des pouvoirs Lame vibrante ou Tronçonneuse. Les crimes commencent dans les bas quartiers, la nuit.
1 – Sanji et Ejra, tués par un poignard (Rivière ne peut se Transformer la première fois qu'après un sacrifice humain) et une hache. L'Arme n'a pas supporté la « trahison » de Sanji et lui fait payer le prix fort.
2 – Anaephys, une courtisane de 20 ans, Hysnaton de la guilde des Courtisanes, par une épée longue.
3 – Cenealle, une Derigion de famille noble, 14 ans, par un cestus. Sur un mur on trouve une inscription qui parle d'une rivière de sang. Le criminel est mis à prix 5000 rams. Un arrêté interdit aux Porteurs d'Armes, quels qu'ils soient, de sortir de la ville avant la fin de l'enquête.
4 – Jorteg, un homme coursier hysnaton elfe, 19 ans, par un pic à glace.
5 – Etiolen, une Vorozion de 45 ans, par une épée longue. C'est la femme du préfet Arjatan, le plus haut fonctionnaire de Nerolazarevskaya. Il ordonne un semi couvre-feu, surveille les Porteurs d'Armes, augmente la prime jusque 20 000 rams. Son problème c'est qu'Etiolen faisait partie des invités réguliers des partouzes de la secte du Plaisir infini. Si par hasard cela venait à se savoir, il finirait comme travailleur volontaire dans le grand nord. Rivière va s'en servir pour orienter les recherches dans cette direction. Le préfet fera tout (jusqu'au meurtre) pour arrêter les enquêteurs trop zélés.
6 – Ganastée, une Hysnaton de la guilde des Courtisanes, 16 ans, décapitée par un fouet. C'était elle le plus grand recruteur pour les parties fines de la secte. La guilde commence à mettre en œuvre tous ses espions pour retrouver le criminel.
7 – Jermine et Laetitia, deux filles de 21 et 20 ans, Vorozions des beaux quartiers, famille aisée, tuées par une hache. Elles se faisaient un peu d'argent de poche en faisant des extras pour la guilde des Courtisanes.
8 – Un grand guerrier piorad au nom inconnu, on retrouve juste sa trace dans le quartier des mercenaires, tué par une épée longue.
À partir de ce moment, Rivière est traquée par la moitié de la ville. Elle tue en changeant sans cesse de quartier, vite. À chaque fois, elle laisse des traces sanguinolentes sur les murs, avec des allusions à la mort, au sang, à la couleur rouge. Si le MJ se sent d'humeur poétique, il peut composer de petits quatrains sur ce thème.
Des patrouilles vorozions appréhendent les Porteurs d'Armes suspectés d'appartenir à la secte de la Mort carmin. La pègre cherche aussi le criminel, car le renforcement des patrouilles nuit à son activité (ambiance *M le Maudit*). Les PJ, en tant que Porteurs d'Armes, sont regardés avec suspicion par tous.
9 – Une femme de 23 ans, prostituée, nommée Roussette, et deux mercenaires vorozions, Alzerg et Iorinus. Iorinus était connu comme Porteur d'Arme mineur, un glaive qui projetait de l'acide. Tués par un cestus.
10 – Une prostituée piorad de 17 ans, au visage brûlé par l'acide, connue sur le port comme Erwenn la Glaciale. Tuée par une hallebarde.
11 – Nganni, un Gadhar mercenaire dont la compagnie réside en ville et se charge de la protection du port. Tué par un poignard.
Fin des crimes. Rivière a trouvé une Porteuse à sa convenance. Une Derigion de 20 ans, blonde aux yeux vert presque transparent (une trace de sa mère hysnaton) aux cheveux longs jusqu'au bas du dos. C'est avec elle que l'Arme se rendra à l'orgie du Plaisir infini (voir plus loin). Rivière tue une personne par nuit jusqu'au changement de mois. Au bout du troisième meurtre, une mise à prix est effectuée par les autorités. Au MJ de créer suffisamment de PNJ intéressants pour occuper les personnages (chef de la police, chasseur de primes, courtisanes cherchant le coupable pour venger les membres de leur guilde, etc.).
Pendant ce temps, Ertog de Spadie (enfin, son fils) prend des contacts pour organiser au début du mois du Bonheur une orgie pour des gens qu'il connaît dans la secte du Plaisir infini. Si les PJ deviennent encombrants, il essayera de les neutraliser mais sans les faire tuer par Rivière. Il préférera de loin les faire inviter à l'orgie, où il pense qu'ils se feront tuer, mais là ce ne sera plus important. Si les Porteurs veulent entrer dans la secte du Plaisir infini, faites-leur subir une épreuve initiatique particulièrement vicieuse.
Le plus gros problème d'Ertog c'est qu'il n'a quasiment aucun moyen d'entrer en contact avec Rivière en cas de sérieux pépin. Mais l'Arme passe tous les jours dans les environs de la maison, en observation.
Si Rivière n'est pas arrêtée d'ici là, elle se rend à l'orgie organisée en fin de mois par la secte. Il y aura des nobles (12 hommes, 6 femmes), 24 courtisans (16 femmes et 8 hommes). Il est possible de se faire introduire à la guilde des courtisans pour être de la fête, en faisant partie du service d'ordre par exemple. De toute façon, il faudra être discret : c'est-à-dire pas d'armure (et même très peu de vêtements) et pas d'armes sorties ostensiblement. En dehors des PJ et de Rivière, il n'y aura que deux Porteurs (à vous de les créer). Ertog de Spadie ne sera pas présent. Rivière fait distribuer le Sable de Haâs, la drogue qui décuple les plaisirs et les souffrances. Puis, au summum de la fête, elle massacre un maximum de gens tout en criant son nom. Si la Porteuse se fait tuer, Bérénice n'est pas loin, et des serviteurs d'Ertog doivent faire diversion le temps que quelqu'un prenne discrètement l'arme. Ensuite Rivière disparaîtra vers le nord, aux mains de Bérénice.

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

... Certaines rencontres faillirent m'être fatales ! C'est ainsi qu'en explorant un toit, je fus surpris de le sentir bouger sous mes pieds. Prestement, je sautai en contrebas. Je vis alors avec horreur le toit se soulever et un énorme visage apparaître en dessous... Je venais de dégringoler du couvre-chef d'un géant ! Celui-ci semblait heureusement plutôt placide. Il ne répondit pas à mes questions, se contentant de bâiller et de cligner des paupières comme un rêveur que l'on tire d'un long sommeil. Je ne dus guère l'intéresser car il retourna bientôt à ses songes.

Il en fut autrement avec Noscarnicoune, l'être-chat, qui est un infatigable bavard. En fait, il ne parle pas, il rugit. Comme il est atteint de surdité, ses murmures sont des exclamations tonitruantes et lorsqu'il élève la voix, c'est le tonnerre qui retentit ! Noscarnicoune est une des personnalités les plus marquantes de ce monde. Sa silhouette familière, son caractère acariâtre et son cornet acoustique sont bien connus de tous les Surfacieux. Il donne souvent l'impression de savoir beaucoup de choses, car il s'exprime par sous-entendus. Il faut user d'une patience infinie à son égard, car si par bonheur il comprend le sens d'une question, il y répond toujours par d'interminables circonlocutions.



INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

Le cornet de Noscarnicoune. En passant une nuit au sein d'une communauté de Surfacieux, Noscarnicoune s'est fait dérober son cornet acoustique. Du coup, le voilà aussi démuni qu'un paladin sans sa rapière ! Obstiné et têtu, il a fait serment de ne pas partir tant qu'on ne lui aurait pas rendu son cornet... au grand désespoir des membres de la communauté qui ne connaissent plus un instant de tranquillité parce que l'être-chat ne cesse de pester et de rugir !
Le chef du village acceptera de révéler aux aventuriers une entrée (fausse !), si ceux-ci retrouvent le fameux cornet. En fait, Noscarnicoune a perdu son précieux accessoire alors qu'il somnolait à proximité d'un toit où vit un couple de pies. Attirés par les incrustations d'or, les oiseaux ont dérobé le précieux objet et l'ont emporté dans leur nid. Des excréments d'oiseaux, visibles sur l'étui, pourront mettre les aventuriers sur la bonne piste. Mais une enquête peut-elle vraiment être facile quand on a un chat sourd dans les pattes ?

Le monstre oublié. Les Twaleks forment une communauté dont la vocation ancestrale est d'entretenir les toits. Leur tribu nomade se déplace au gré des réparations et des nettoyages. Elle se trouve en ce moment sur le territoire des Taggistes, un groupe d'artistes dont la principale activité consiste à décorer les toits, auxquels ils rajoutent des incrustations, des dorures et des fenêtres en trompe-l'œil. Les deux communautés ne vont pas tarder à entrer en conflit, certains nettoyeurs ayant tendance à exécuter leur tâche avec un zèle néfaste aux œuvres des artistes. De plus, des disparitions inexplicables de membres de chaque camp semblent indiquer que la guerre a déjà commencé. Les aventuriers auront fort à faire pour empêcher que le conflit ne s'étende, d'autant que chacun des camps paraît de bonne foi. Les disparitions sont en réalité le fait d'un « toit vivant » : une créature monstrueuse, légendaire et très puissante. Avec l'aide de quelques champions des deux communautés, les aventuriers devraient néanmoins en venir à bout.

Le sandestin amoureux. Un Surfacieux a conseillé aux aventuriers d'aller interroger Glowyn – un sandestin incrusté dans une gouttière, connu pour sa probité – s'ils voulaient savoir où était l'Entrée. Las ! Glowyn est en proie au mal d'amour ! Des voleurs sans scrupules ont dérobé sa voisine, une jolie statuette avec laquelle il aimait converser (enfin... monologuer). Depuis, il refuse de rendre le moindre service à quiconque. S'ils veulent obtenir l'information qu'ils convoitent, les aventuriers vont devoir se lancer sur la piste des pillards, les défaire... et découvrir qu'ils ont déjà vendu la statuette au maître des Cheminées, un esthète oisif qui dirige une bande de brigands. Une opération commando s'impose.

Réfutation de la rondeur globulaire terrestre

par Ermold le Noir

« ... Epuisé par une saison de cabotage sur Altalith à bord de *l'Ostalia*, je cherchai un peu de repos à la Maison des Mille Fleurs. Là, je me laissai entraîner dans une partie de barzouf à cinq donnes. Funeste initiative ! Un aventurier sans scrupule drogua mon vin de cannelle et profita de la mon ivresse toute passagère pour me dérober mon vaisseau.
Remis de cet empoisonnement, je vaquai à d'autres occupations qui m'amenèrent, quelques mois plus tard, à vouloir prendre contact avec la guilde des stellarpenteurs : une communauté d'astronomes assez étranges, établie au bord d'un lac de montagne, à une semaine de cheval au nord de Laelith.
Muni d'un plan détaillé, je finis par atteindre le cirque au fond duquel se trouvait le lac d'Arkanthy. Sur les berges se dressaient une trentaine d'habitations aux formes baroques, dont la disposition – vue de haut – n'était pas sans rappeler la constellation des Trois Pieuvres amoureuses. Comme je m'en approchais, je ne pus réprimer un cri de surprise : mon *Ostalia* flottait paisiblement sur les eaux de l'Arkanthy ! Comment était-il arrivé là et dans quel sombre dessein, voilà qui éveillait ma curiosité naturelle. C'est donc avec la prudence du schlapp des neiges que je me dirigeai vers le village.
Un peu moins d'une centaine de personnes vivent en permanence à Stellarkanthy, mais il faut aussi prendre en compte les chercheurs occasionnels, les étudiants et les voyageurs égarés qui visitent régulièrement cette bourgade. Il n'existe qu'une seule bonne auberge, La bonne étoile. Son propriétaire, Ambarf Grafford, sert une ale de qualité moyenne, mais son brouet d'étoiles d'eau douce est digne d'intérêt.
Stellarkanthy, plongé le jour dans une profonde torpeur, ne s'éveille qu'avec la tombée de la nuit. Ce ne sont plus alors que lorgnettes et mirettes braquées vers les cieux, exclamations échangées d'un toit à l'autre, ou griffonnements fébriles de plumes sur du parchemin.
Maître Talbur, astronome renommé de race humaine, semble être le chef de cette communauté. Dérouté par l'habile dialectique de mes propos, il me confia involontairement quelques secrets à propos de mon *Ostalia*.
Son (nouveau) capitaine, un dénommé Jordan, le mettait à la disposition des stellarpenteurs qui souhaitaient « voir les étoiles d'un peu plus près ». D'après Talbur, mon vaisseau aurait un pouvoir que j'ignorais : il pouvait s'élever dans les airs et voguer entre les étoiles, loin de la platitude terrestre. Selon la somme payée par les astronomes (de 50 à 500 PO !), la « croisière » durait plus ou moins longtemps.
La duperie me parut si grossière, que je faillis éclater de rire au nez de Talbur. Il était évident que l'astucieux Jordan, par l'usage de quelque drogue, abusait les sens de ses clients et que la balade dans les étoiles se faisait en fait à fond de cale, dans les brumes des vapeurs hallucinogènes... »

Quelques rencontres

Les Surfacieux. Ce terme générique est utilisé pour désigner les habitants de la surface. De races diverses (humains, elfes, etc.), ils vivent le plus souvent en tribus « spécialisées » dans l'exécution de certaines tâches, comme l'entretien des toits, l'élimination de la vermine ou le pillage systématique de toutes les richesses. Certains sont honnêtes, d'autres pas. Une chose est sûre en tout cas : tous ignorent qui est Randell, et répugnent à révéler à n'importe qui les entrées qui permettent d'accéder aux sous-sols de la planète.

Noscarnicoune. Imaginez un vieux matou de très grande taille, habillé de somptueux vêtements râpés, qui marcherait sur ses pattes postérieures en se dandinant comme un prince, et tiendrait toujours collé contre l'oreille un antique cornet acoustique, et vous aurez une bonne idée de l'apparence de Noscarnicoune. Indubitablement, c'est un vrai chat et il possède d'ailleurs certaines caractéristiques typiques des félins : il aime dormir et manger des souris, il passe son temps à se nettoyer avec sa grosse langue râpeuse, il est vaniteux et louche en ronronnant comme un tracteur quand on lui caresse le cou (sa grande faiblesse). Il a cependant des défauts qui lui sont propres : sourd comme un pot, bavard comme une pie et fort en gueule. Il n'écoute (n'entend ?) jamais ce qu'on lui dit, s'exprime de manière pédante et incompréhensible, ne supporte pas la contradiction et adore rendre service même quand on ne lui demande rien (aïe !).

Le géant qui rêve. Ce gigantesque humanoïde (30 m de haut) passe son temps à dormir, enfoui jusqu'au sommet du crâne dans les scories qui recouvrent la planète. Son chapeau pyramidal, seule partie apparente quand il s'adonne à son occupation favorite, ressemble aux toits des maisons qui l'entourent. Or ce géant déteste qu'on le réveille en lui marchant sur le crâne ! En principe, il se contente de dodeliner pour faire connaître son mécontentement et prononcer quelques borborygmes mystérieux (« Gnourg, grung, vrorp, glarf ! ») pour tancer les importuns. Mais il peut aussi se révéler très dangereux si on l'agresse. Certains Surfacieux prétendent qu'il s'agit d'un dieu qui serait venu là pour se reposer un peu. Prudence, donc.



Où notre héros, à la recherche d'un passage vers le bas, se coltine avec des Anciens et explore, contre son gré, les escaliers d'un no man's land.

La plupart des fenêtres n'étaient que des décors en trompe-l'œil sur le faîte des maisons, semblant s'ouvrir sur des perspectives tordues. En réalité, non seulement elles ne s'ouvraient pas, mais se laissaient effacer d'un revers de main, comme un coup de chiffon sur un tableau noir, fresques desséchées par les vents sidéraux.

Une fois, je crus triompher en découvrant une fenêtre grand ouverte, donnant sur une salle meublée de sofas et de coussins en abondance. Hélas! si la fenêtre était réelle, c'est la pièce qui ne l'était pas : dessin sans profondeur au fond d'un cadre réaliste.

Puis une fenêtre en trompe-l'œil a fini par céder, le mur qui la supportait ayant été criblé de minuscules trous de météorites. L'image s'est découpée suivant le pointillé, et j'ai basculé dans une sorte de fosse, qui s'est heureusement avérée être une réserve d'édredons.

C'est là que Pap'Flagmish m'a découvert. Il me prenait pour un voleur d'oreillers. Un personnage imposant que ce Pap'Flagmish! avec sa longue chemise de nuit bariolée de reprises, son bonnet enfoncé jusqu'aux sourcils, et l'énorme tromblon à grenaille qu'il pointait sur mon ventre. Derrière lui, Mam'Flagmish élevait haut le bougeoir qui éclairait la scène.

Me disculper fut difficile. Les Anciens – ainsi se nomment eux-mêmes les habitants de ces mansardes – vivent dans la crainte perpétuelle des voleurs. Ce sont tous des collectionneurs monomaniaques, et ils feraient n'importe quoi pour agrandir leur collection. Les Flagmish, par exemple, thésaurisent les oreillers, tandis que leurs voisins, les Rapdick, font main basse sur toutes les couvertures. A l'heure du coucher, ce ne sont qu'expéditions sur contre-expéditions, cris de rage et coups de tromblon.

En l'occurrence, l'irruption vociférante de Mam'Blockdart, la collectionneuse de bougeoirs, prenant Mam'Flagmish en flagrant délit de vol, détourna bien heureusement l'attention de ma personne. Je me retrouvai dans l'escalier et pus un peu respirer.

Ah! les escaliers! il y a bien à dire à leur sujet! La plupart ne mènent nulle part. Après plusieurs tournants, montées et descentes, ils redonnent sur eux-mêmes, comme le serpent qui se mord la queue. Ou bien ils s'arrêtent en cul-de-sac sur une porte qui s'avère n'être qu'une fresque en trompe-l'œil. Ou bien encore, ils redébouchent à l'extérieur, parmi les pignons et les scories. Quand on songe à la difficulté qu'on a à trouver une entrée, on est sidéré par le nombre de sorties!

Je visitai ainsi plusieurs familles, plus ou moins semblables aux Flagmish ou aux Rapdick. Des familles compliquées, surchargées d'oncles, de cousins, d'aïeux : les Rabgrave, dont le patriarche, Gran'Pap'Rabgrave, prétend posséder le plan d'un immense trésor de manivelles ; les Glamstock, dont Gran'Mam' Glamstock affirme avoir connu les légendaires premiers Taggistes – les responsables des fresques en trompe-l'œil – ; ou encore les Brulmart, qui vivent dans la contemplation de leur ombre ; ou les Flapnost, les sinistres frères Flapnost, qui guettent les filles dans les coins sombres pour leur tirer les couettes.

La plupart vivent dans un terrible dénuement, cultivant au fond d'une vieille gouttière, les champignons de couche qui forment leur ordinaire. Cela n'empêche pas la dignité, ni le souci de propreté. Essayez d'entrer dans le corridor encaustiqué de Mam'Rabgrave sans prendre les patins, et vous découvrirez qu'un rouleau à pâtisserie peut être pire qu'un tromblon.

Et puis il y a les fantômes. Chaque secteur a son fantôme, horrible, burlesque, ou simplement pénible.

Une fois, il me fut donné d'assister à un mariage. La fiancée, pâle créature diaphane, paraissait presque jolie sous la couronne de fleurs en carton. Jusqu'à ce jour, elle avait vécu dans la crainte de tomber sur l'un ou l'autre des frères Flapnost, et ce mariage représentait la libération d'un cauchemar. Le fiancé, un Progult, affichait la condescendance que procure la richesse.

Les Progult sont en effet les seuls à contrôler l'accès au Grand Bassin : une immense crypte au sol perpétuellement inondé de diverses eaux d'infiltration. Là, sur les dalles engluées d'algues blêmes ou phosphorescentes, grouille toute une faune de crevettes d'eau douce, dépigmentées par manque de lumière, avec des carapaces transparentes. Ces crustacés sont fortement prisés des Anciens assez riches pour se les offrir. Au repas de noce, on en servit de gros comme des langoustes. Puis l'on dansa au son d'un énorme bla-bla que l'on finit par faire flamber et partager pour le dessert.

Les bla-blas sont de grands cafards mous et pâles – plus d'un mètre de long – qui ont la particularité d'émettre des sons mélodieux et rythmés en présence de la lumière. Plus la lumière est forte et chaude, plus le bla-bla se donne. Lorsqu'on flamba celui du mariage, il atteignit une virtuosité qui déclencha des tonnerres d'applaudissements. Ce fut très réussi.

Mais tout doit avoir une fin, ici-bas comme ici-haut. Un jour que je poussai mon exploration le long d'un escalier particulièrement tortueux, une porte claqua violemment dans mon dos et je quittai à jamais le territoire des Anciens. Je me retrouvai dans un no man's land de galeries vides, à peine hantées ci et là de quelques fantômes somnolents.

Et puis plus rien que l'écho de mes pas. Naturellement, j'étais loin de deviner ce qui allait m'arriver.



INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

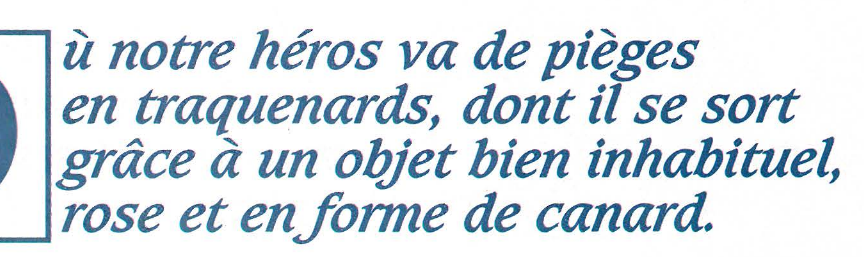
Des aventuriers sur les traces de Mendhi

La Méprise. Au détour d'un couloir tortueux, les PJ tombent sur une jeune fille effondrée. Elle murmure : « Les frères Flapnost! Ils m'ont... » puis sombre dans l'hystérie. Arrivent les parents munis de tromblons et autres instruments de vengeance. Pour les PJ, l'aventure va consister à se disculper, et, s'ils se sentent l'âme vengeresse, à aller dire deux mots aux trop fameux frères Flapnost. La victime, elle, est devenue complètement folle.

La grande difficulté sera de localiser les frères. Quoique victimes, dans l'ensemble, les autres familles ont toutes des raisons de mentir, selon les alliances conclues. Il suffit qu'une famille donne un renseignement précieux pour qu'une autre donne aussitôt un renseignement contradictoire, non pas que la première aime les Flapnost, mais elle déteste encore plus l'autre famille. Par ailleurs, les Flapnost sont bien organisés, et armés jusqu'aux dents.

Reste le problème de la victime devenue folle. Un certain lichen pourrait la guérir, mais on ne le trouve que dans un secteur à moitié effondré et qui plus est hanté par un fantôme vindicatif. Les PJ oseront-ils se charger de cette noble quête ?

Pour fêter le rétablissement de la victime, il y aura une grande fête où l'on fera flamber le bla-bla.



Où notre héros va de pièges en traquenards, dont il se sort grâce à un objet bien inhabituel, rose et en forme de canard.

Il est des jours où se poser des questions devient impossible. C'est dans cet état d'esprit, ou plutôt cette absence d'état d'esprit, après des jours entiers d'errance angoissée parmi des escaliers tortueux, des nuits en pointillé passées à écouter les jérémiades stériles de fantômes gâteux, que je débouchai dans une salle de bains des plus accueillantes : la baignoire était remplie à ras de belle et bonne eau divinement chaude et soigneusement mousseuse tandis que les serviettes attendaient en rangs serrés sur leur portant d'être délicatement saisies. A la vue de ce havre de paix, de ce paradis sanitaire, ma chair faiblit et, à ma grande honte, plutôt que de chercher à comprendre comment une telle incongruité pouvait se produire dans ce dédale de pièces sordides, je plongeai nu dans l'élément liquide et me frottai joyeusement avec un pain saponacé du nécessaire à toilette que m'avait offert Djézabel, à savoir une petite savonnette rose en forme de canard. Décrire le bonheur, aussi bien physique que moral, que ce simple bain me procurait est au-delà des mots, je me sentais comme un oisillon dans son nid douillet, tel un schlaggoff au fond de son marais.

C'est au moment précis où une douce torpeur me gagnait, instant divin qui s'éternise, quand l'esprit oscille entre la cruelle conscience et le sommeil réparateur, qu'ils attaquèrent. La surprise fut totale et en moins de temps qu'il n'en fallut à ma savonnette, la petite rose en forme de canard, pour tomber à terre, je me retrouvai ficelé, nu et transi, sur le carrelage. C'est à grand peine que je me tortillai, profitant de ma savonnette heureusement fort glissante, jusqu'à pouvoir apercevoir mes agresseurs. C'était deux humanoïdes filiformes, nus comme des vers, serrant dans leurs mains des outils de plomberie tout en me dévisageant. Grâce à mes talents linguistiques, je pus communiquer avec eux, et appris péniblement qu'ils étaient des Tuyauteurs, vivant dans les canalisations grâce à leur physionomie adaptée. Je compris vite que j'étais tombé dans un piège à Baignoireux, êtres manifestement antagonistes de mes hôtes, que la seule vue d'un bain chaud rendait fous et les obligeait, comme je l'avais fait, à se jeter dedans. Ces Baignoireux devaient avoir une morphologie elle aussi très particulière car mes Tuyauteurs avaient immédiatement réalisé que je ne pouvais en être un. Néanmoins il ne me fallut pas moins de quatre longues heures pour leur faire admettre totalement que j'étais, si ce n'était un ami, au moins un gentilhomme neutre ne prenant pas part à la terrible guerre qui régnait dans ce labyrinthe de caves et de salles de bains, et que je cherchai le palais de Randell. Malgré tous mes efforts les deux Tuyauteurs, bien que m'ayant détaché et autorisé à me rhabiller, m'enjoignirent fermement de les suivre jusqu'au Grand Plombificateur.

Commença alors un long périple dans une suite sans fin de canalisations, déversoirs, égouts, collecteurs et autres tuyaux dont le souvenir me donne encore des bouffées de claustrophobie. C'est suintants, gluants et meurtris que nous débouchâmes dans une vaste salle remplie de tuyaux et de robinets d'où s'élevait un véritable concerto de gouttes tombant sur le sol carrelé. Ces bruits, amplifiés par l'exiguïté de la pièce, rendirent fous mes deux hôtes qui se mirent immédiatement à parcourir toute l'installation de plomberie à la recherche frénétique des fuites, afin de les réparer. Alors qu'ils s'arc-boutaient tous les deux avec leurs outils sur un joint particulièrement récalcitrant, trois énormes créatures adipeuses surgirent de l'ombre, armées de gants de crin et de brosses à manche long. Le combat fut rapide, les Baignoireux écrasant littéralement sous leur masse gigantesque les deux Tuyauteurs qui, surpris, ne purent regagner l'abri de leur tuyau. Le plus gros des Baignoireux se jeta alors sur moi en levant sa brosse mais glissa lourdement sur ma savonnette rose en forme de canard, qui était fort judicieusement tombée de ma poche. Son corps graisseux était d'une telle nature qu'il rebondit dans toute la pièce provoquant une cohue indescriptible qui me permit de regagner sain et sauf mon tuyau, lequel allait me mener encore plus avant dans les profondeurs de cette planète.

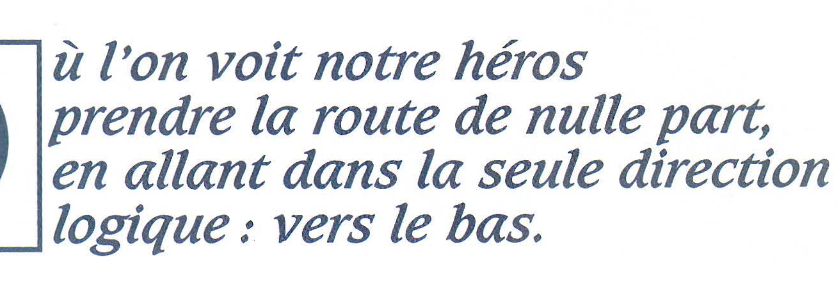
INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

Le Grand Plombificateur. Les aventuriers sont amenés devant le Grand Plombificateur, coordinateur de tous les Tuyaux et maître des Canalisations. Ce personnage mystérieux que l'on ne voit jamais et qui ne communique que par l'intermédiaire de tuyaux porte-voix, est en fait un apprenti magicien de bas étage qui, par curiosité, a manipulé un puissant téléporteur magique qui l'a expédié au hasard. Egaré dans les sous-sols de la châtaigne, il a profité de la naïveté des Tuyauteurs pour assouvir sa mesquine soif de pouvoir. Confronté à des gens de l'extérieur, il prendra peur, craignant d'être découvert, et faisant par la même quelques gaffes révélatrices de sa véritable identité. Il condamnera les personnages au supplice du dernier tuyau auquel ils ne pourront échapper qu'en prouvant aux Tuyauteurs que le Grand Plombificateur n'est qu'un escroc. Mais ce dernier est rusé et surtout connaît parfaitement les moindres recoins de son repaire.

Le portemanteau-trophée. A chaque victoire, les Baignoireux clouent l'outil de leur victime sur un vieux portemanteau leur servant de porte-trophée. Depuis le temps que la guerre fait rage, il est littéralement recouvert d'outils en tout genre qui font cruellement défaut aux Tuyauteurs. De plus il constitue un symbole pour les Baignoireux qu'il serait psychologiquement très intéressant de dérober. Malheureusement il est situé au centre de la Suprême Baignoire, alimentée par des centaines de tuyaux percés et rouillés, fuyant de toutes parts, rendant toute approche de Tuyauteurs impossible. Seuls des êtres ne souffrant pas de la manie de réparer les fuites peuvent espérer s'en approcher. Des gens comme les personnages.

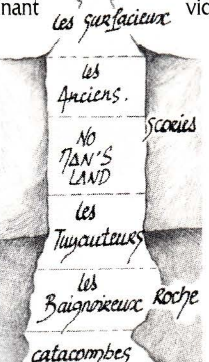
Un robinet trop loin. Afin d'empêcher les Baignoireux de continuer à installer des pièges à fuites et surtout pour les priver de leurs précieux bains, les Tuyauteurs projettent de fermer le Robinet de l'Ultime Siphon, alimentant en eau tous les sous-sols. Malheureusement cet instrument mythique, véritable Graal sanitaire, est situé dans la partie la plus éloignée et surtout la plus dangereuse des sous-sols, celle où aucun des deux peuples ne se rend. Elle est peuplée de créatures monstrueuses comme les terribles requins des carrelages et surtout les abominables carpettes volantes cannibales, et nul n'ose y pénétrer. Le voyage jusqu'au robinet est une véritable quête, et sa manipulation demandera beaucoup d'effort aux personnages car il est verrouillé par un appareillage demandant autant de force que de réflexion. Sa fermeture entraînera la coupure de toute arrivée d'eau dans la totalité des sous-sols, ce qui implique l'impossibilité pour les Tuyauteurs de faire de nouveaux pièges à Baignoireux. Dès qu'ils auront réalisé leur erreur les Tuyauteurs demanderont donc aux aventuriers d'aller rouvrir le robinet afin que tout rentre dans l'ordre et qu'ils puissent continuer tranquillement leur ancestrale guerre des salles de bains.



Où l'on voit notre héros prendre la route de nulle part, en allant dans la seule direction logique : vers le bas.

Ainsi donc, confiant en ma bonne étoile, je m'aventurai dans les sous-sols de ce que les habitants des strates supérieures nomment les Grandes Profondeurs. Les premières heures se passèrent sans incident. J'avais la certitude d'aller là où nul homme ne s'était risqué avant moi et cela suffisait à me mettre de bonne humeur. Je me pris à songer au jour où le nom de Mendhi l'Explorateur figurerait dans les livres d'histoire. Cela ne ferait pas mal entre Ali le Débauché et Selim le Cruel, me dis-je en souriant... Soudain je réalisai que j'étais très loin de mon sultanat natal et de ma belle cousine Djézabel, et je me sentis tout à coup seul et vulnérable. Cet accès de nostalgie ne dura pas très longtemps. Se fut-il prolongé une seconde de plus que je tombai dans un gouffre... Car mon nouvel environnement avait changé. Il s'agissait maintenant d'une succession de cavernes et de tunnels irréguliers, qui allaient en se ramifiant à l'infini. Il n'y avait guère de lumière, mais je résolus le problème en faisant provision d'une espèce de lichen phosphorescent qui poussait en abondance dans les premières galeries.

Après quelques temps d'errance dans ce pays souterrain, cheminant plus ou moins vers le bas, je commençai à m'ennuyer ferme. Et comme de bien entendu, c'est à ce moment-là que les événements s'accélérèrent de telle façon que j'en vins à regretter cette période de calme... Je rencontrai à plusieurs reprises des signes montrant que ces galeries n'étaient pas d'origine naturelle. Etais, maçonnerie, poutrelles métalliques... Il y avait des portes de fer serties dans les murs, des coursives d'acier que je n'osai suivre, et de temps en temps, une sorte de battement sourd provenant des profondeurs. J'en vins à craindre de continuer à descendre, mais j'avais encore plus peur de remonter... j'avais l'impression d'être suivi. Aucun indice formel, une simple impression... L'envie de voir mon poursuivant devient vite obsédante, et je finis par y céder. Ce fut tout simple... Je me dissimulai dans une anfractuosité et j'attendis qu'il passe. Ce n'était pas une bonne idée. Il ressemblait à une vapeur noire, immense, avec deux yeux comme des saphirs... Et il était froid, si froid ! Poussant un hurlement de dément, je me mis à courir comme un dératé, poursuivi par l'horrible djinn. Après une longue course, j'arrivai au bord d'un gouffre. J'oubliai complètement mon ennemi, tant le spectacle était stupéfiant ! Un à-pic d'une profondeur insondable s'étendait devant moi. A quelques centaines de pas sur ma gauche, une structure étrange enjambait l'abîme... Imaginez un grand minaret de métal riveté, couché en équilibre précaire au-dessus du gouffre. L'ensemble brillait d'une lueur bleue suffisamment intense pour que je distingue les détails... Le djinn ne se montra pas. Peut-être avait-il peur de la lumière ? Je m'approchai. Visiblement, si je voulais continuer ma route, il fallait que je traverse l'étrange chose. Les poutres de fer, quoique rouillées, étaient bien assez larges et solides pour que je passe dessus. Au bout de quelques pas, un bruit d'ailes retentit, et avant d'avoir compris ce qui m'arrivait, j'étais environné d'un nuage de bestioles. Elles ressemblaient à des chauves-souris d'acier aux ailes aiguisées comme des cimeterres. Voulant battre en retraite, je glissai... et basculai dans le vide. Je tombai pendant quelques secondes atroces, puis ma chute se ralentit, et je parvins à rattraper une tige d'acier qui dépassait et à reprendre pied. Toutefois, quelque chose n'allait pas. Je voyais distinctement la corniche et l'endroit d'où j'étais tombé... en dessous de moi ! Je me déplaçais comme une mouche sur un plafond ! Je parvins à traverser et à reprendre ma route. Une route qui maintenant montait... bien que, j'en jurerai, j'avais continué dans la même direction.



Bien plus tard, je me vis obligé de sauter dans une sorte de puits sans fond, d'où montait (ou descendait ?) une colonne de lumière. A ma grande surprise, ce ne fut pas la fin de mes aventures. Mais ceci est une autre histoire...

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

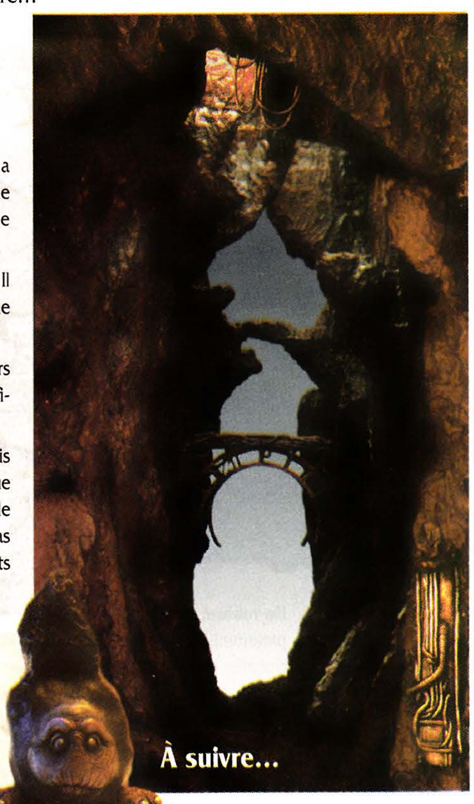
Plus dure sera la chute. La descente à la suite de Mendhi entraînera les aventuriers dans un milieu souterrain hostile, où il n'y a ni eau, ni lumière et aucun repère familier comme l'alternance jour/nuit. Le « djinn » rencontré par le prince n'est pas le seul de son espèce, loin de là. Ces choses sont immatérielles, télépathes et hostiles. Il s'agirait d'une race intelligente qui se nourrit de la chaleur de ses proies. Un groupe d'individus à sang chaud représentera une aubaine...

De bas en haut. A peu près à mi-chemin, les aventuriers subiront l'effet « marche au plafond » qui a tant déconcerté Mendhi. Il s'agit tout bonnement de la jonction des forces de gravité de la surface et de la planète creuse. Passer de l'une à l'autre est une expérience déconcertante, mais pas dangereuse.

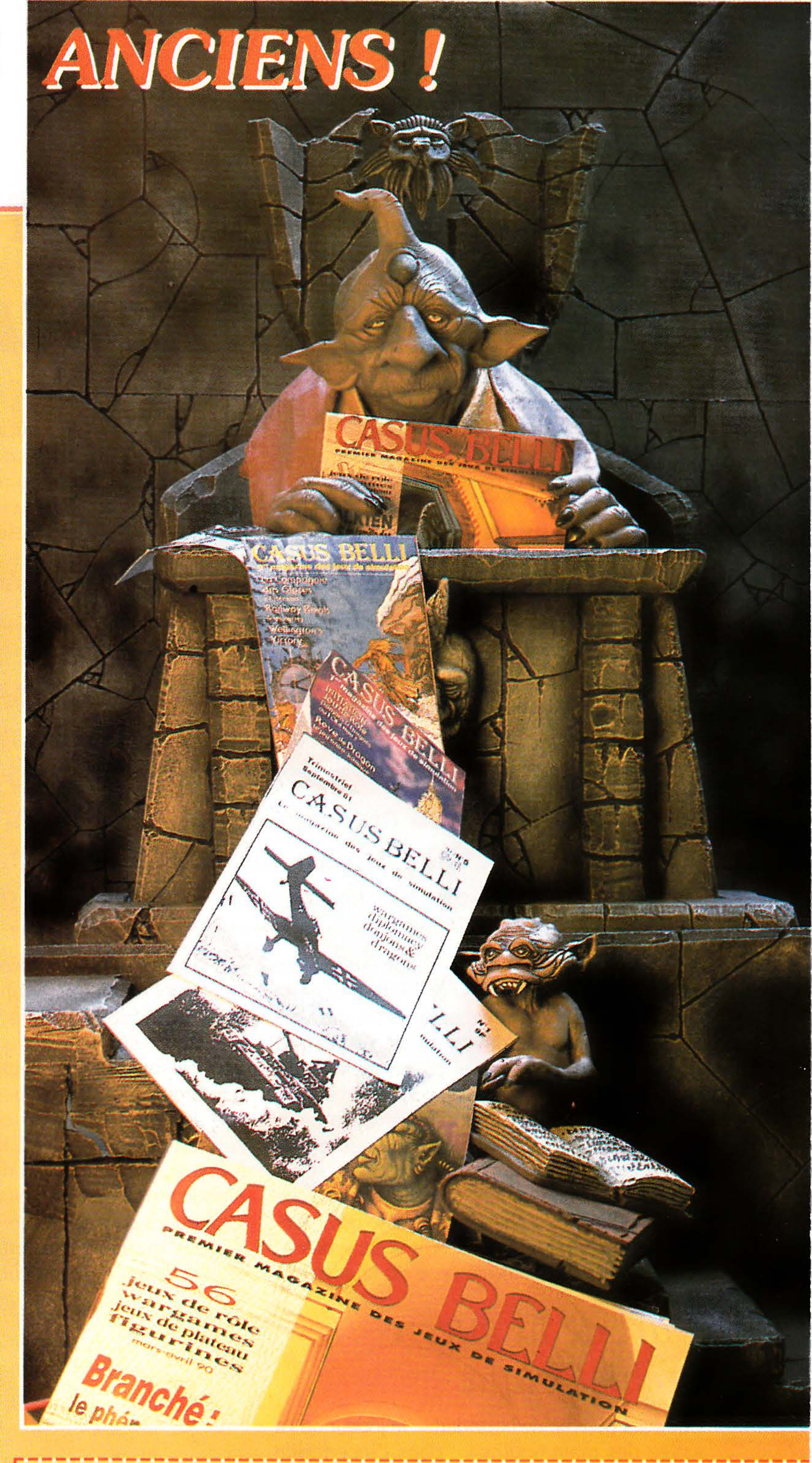
Chemin de fer. Les catacombes sont parsemées de structures métalliques allant de la taille d'un petit pont à celle de plusieurs fois la tour Eiffel. Selon les endroits, elles maintiennent la roche en place ou remplissent d'incompréhensibles fonctions scientifico-magiques. Il doit y avoir des machines, loin au fond. Des recycleurs d'air, peut-être ?

Cailloux philosophes. En plus des vampires calorifiques, il existe de nombreuses formes de vie dans les catacombes. Toutefois il n'y a ni humains, ni humanoïdes. On peut citer entre autres les Éboulés, des rochers pensants, de tailles aussi variées que leurs caractères. Certains se déguisent en stalactites pour tomber sur la tête des voyageurs imprudents, d'autres sont ravis de les aider (la dominante semble être le « grognon-ronchon avec un cœur d'or bien caché » – soit dit en passant, dans le cas d'êtres minéraux, l'expression « cœur d'or » pourrait bien ne pas être uniquement une métaphore). Certains possèdent des traits humains, un visage, une voix...

Texte : Jean Balczesak, Denis Beck, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Mathias Twardowski.
Illustration : Franck Dion & Jean-Marie Noël (dessin, photo, infographie).
Sources : pour en savoir plus sur Randell, Jarandell (CB 58, 59, 60) ; pour comprendre qui est Jordan, le marchand des étoiles (scénario AD&D, CB 44) ; en complément, hors-série Laelith.



CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - La série Europ - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques.

51 - Hurlements, Athanor - Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War.

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Maquillage pour G.N. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker (2) - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3) + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - Casus Belli a 10 ans: BD, Poster - In Nomine Satanis/ Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - La guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scén.: Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens - Lle costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mondiale est finie - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scén.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2e partie - Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis – Shadowrun - Dossier guerre moderne (4) : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + Scén.: base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - Teenage Mutant Ninja Turtles - Vikings - Roi Arthur - Jeu diplo : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Les Aztèques + scén. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - Haevy Metal : critique + scén. - Akira : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Dossier front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores & Sous les ordres de Cortez - Aides de jeu: Torg + scén., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques: conseils stratégiques et tactiques + scén. Dossier front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scén. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : circuit original l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Aide de jeu James Bond : Venise + scén. - Vertigo, Junta - Scén. Cyberpunk, l'Appel de Cthulhu, Warhammer - Inspis Wargames - Dossier front Russe () : le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Profession : Cyberpunker - Aide de jeu : voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - Scén. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - Le wargame du championnat 1992 : 1792, la patrie en danger - Poster : La carte de 1792, l'île et l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + scénario - Guide de Peinture tome II: les dioramas - Bâtisses & Artifices: les catastrophes - Aide de jeu: Laelith - Portrait de famille: Torg + scén. - Profession: Mercenaire stellaire - Feuille de personnage Simulacres - Wargames : Championnat de France 1992: règles et scén. - 1792: la patrie en danger - Hornet Leader, Harpoon, le wargame multijoueurs en aveugle par correspondance - Scén RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8 Laelith.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS
Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli désormais épuisés. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + scén., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir ......HORS-SÉRIE LAELITH ......HORS-SÉRIE MORCEAUX CHOISIS au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 68

Valable jusqu'à fin 92

RC Paris B 572 134 773

Sur un plateau

La vallée des mammouths

KIZIVIENN! LÉMAMMOUTES!

Ok-Niourk de la Tribu bleue pas content. Ceux qui marchent debout pas assez jouer vallée des mammouths. Grumsch! Vallée des mammouths être jeu de simulation gestion tribu néandertalienne. Ok-Niourk trouver ça intéressant et instructif. Ok-Niourk expliquer comment encore mieux jouer à vallée des mammouths.

Pour ceux qui sont nés trop tard

Dans ce jeu de société éminemment romantique, vous devez gérer une tribu de néandertaliens souhaitant seulement vivre et se reproduire en paix, se livrer calmement à la chasse et à la cueillette dans leurs belles forêts, tout en se gardant des bêtes sauvages et des calamités naturelles. Mais, comme si vous n'aviez pas suffisamment de mal à survivre aux inondations et aux éruptions volcaniques, voilà que ces barbares sanguinaires et stupides de la Tribu rouge (ou verte, ou jaune, selon votre goût) ont pénétré sur vos terrains de chasse ancestraux et sacrés. Franchissant la ligne de crête sur laquelle Ok-Niourk avait soigneusement pissé pour délimiter son territoire, ils enlèvent votre gibier et vos femmes. Fini la romance, c'est la guerre…

L'art de la guerre préhistorique

Comme l'homme de Neandertal, le joueur de La vallée des mammouths vit dans l'incertitude totale quant à ce qui va lui tomber sur la tête. Un événement imprévisible peut fort bien remettre en cause toute la savante stratégie patiemment élaborée au conseil de la tribu. Si les cultures sont emportées par une inondation à la veille d'un hiver rigoureux, ou si le gel de la petite rivière permet aux hommes rouges de fondre sur les pauvres femmes bleues sans défense, il faudra s'adapter rapidement à la nouvelle situation. Les retournements de situation sont donc fréquents à ce jeu, mais encore faut-il être prêt à en profiter. Donc, mettez de la nourriture de côté pour l'hiver, protégez vos femmes si les tribus voisines souffrent d'un trop plein d'énergie virile, mais soyez surtout toujours prêt à profiter de l'occasion inattendue quand elle se présentera.

Plus les joueurs sont nombreux, plus la nourriture est rare. A trois, il est exceptionnel que de véritables problèmes se posent, mais dès que quatre ou cinq tribus sont installées dans la vallée, les ressources peuvent devenir insuffisantes. L'agriculture, risquée, peut être alors un moyen d'échapper à la famine, et ce d'autant plus qu'une bonne récolte à la veille de l'hiver vous permettra de vous développer ensuite tranquillement, les guerriers adverses étant trop occupés à pêcher pour s'inquiéter de vous. Et n'oubliez pas que s'emparer d'un village adverse permet de récupérer une partie de la nourriture de la tribu ennemie.

L'équilibre démographique peut sensiblement varier d'une partie à l'autre. Si vous avez de nombreuses femmes et peu de guerriers, vous risquez fort d'attirer les convoitises. Regroupez-les, et envoyez-les à la chasse. Si elles se font tuer, cela fera autant de bouches en moins à nourrir pour la tribu, et si elles ramènent du gibier elles auront bien mérité leur survie.

Si vous manquez de femmes, étudiez bien l'ordre de jeu avant de chercher à vous emparer de celles d'un adversaire. Prenez bien garde à ce que, dans leur excitation à l'idée de s'emparer des belles femmes de l'adversaire, vos guerriers ne laissent pas les leurs trop isolées derrière eux. Elles risqueraient de se jeter dans les bras des puissants guerriers d'une tierce tribu. Si vous êtes le dernier joueur du tour, vous jouerez deux fois avant que ne joue le joueur qui est à votre gauche, c'est sans doute le moment de vous livrer à une petite expédition…

Si au début de l'hiver vos réserves de nourriture s'avèrent dramatiquement insuffisantes, plutôt que de faire survivre toute votre tribu aussi longtemps que possible, sacrifiez quelques pions pour permettre aux autres de tenir. Vous pouvez sacrifier vos femmes pour sauver un groupe d'hommes agressifs partant chercher de la nourriture dans les greniers adverses. Vous pouvez aussi garder une ou deux femmes et vous regrouper autour d'une grotte en attendant patiemment les naissances et le retour du printemps.



Massue ou os à gigot ?

Deux variantes sont proposées dans les règles. Si j'avoue ne guère apprécier les règles évoluées, avec le feu, je vous conseille d'utiliser systématiquement la règle optionnelle dite de la « tribu nomade ».

- L'agriculture n'a pas toujours dans ce jeu la place qu'elle mérite, et c'est bien dommage. Autorisez donc les joueurs installés en plaine à semer avant le début du 1er tour de jeu. De plus, ne réduisez le potentiel d'un champ que la première fois qu'il est piétiné par des mammouths, rhinocéros et bisons, les passages suivants étant sans effet.
- Si les joueurs sont peu nombreux, ils n'auront guère de problèmes de survie et il devient donc intéressant de diminuer le stock initial de nourriture : 12 points par joueur à trois, 13 points à quatre.
- Certains se plaignent du rôle trop grand du hasard dans un jeu qu'ils souhaiteraient plus stratégique. Comme si la vie au néolithique avait été facile et prévisible ! Néanmoins, ils peuvent toujours supprimer les cartes-événements, ce qui rendra le jeu plus tactique, mais également moins mouvementé.
- Les probabilités de naissance sont à peu près équilibrées, mais un jeu avec moins de femmes peut être plus dynamique. Vous pouvez pour cela autoriser les joueurs, lors d'un combat contre des animaux, à faire mourir les femmes avant les guerriers. Vous pouvez aussi, lorsque naissent des jumeaux, au lieu de prendre systématiquement un homme et une femme, relancer deux fois le dé pour déterminer le sexe de chacun (1,2 : femme ; 3,4,5,6 : guerrier).
- Le but du jeu étant assez facile à atteindre, il arrive que les parties soient assez rapides. Il arrive aussi que gagne une tribu qui, de toute évidence, ne pourrait pas par la suite se nourrir ou résister aux assauts adverses. Vous pouvez donc modifier le but du jeu en décidant que, pour l'emporter, il faut avoir, à la fin de son second tour consécutif à quatre grottes ou villages, au moins quatre guerriers et quatre points de nourriture en stock.

Bruno Faidutti
illustration : Didier Guiserix



Face à ses aînés : DOMAIN

En guise d'introduction au jeu d'aventure, pour une soirée impromptue entre amis si votre MJ favori décrète une grève surprise, ou tout simplement pour le plaisir, découvrez, seul ou accompagné, le labyrinthe aléatoire !

Dungeon ! : l'appel de la grotte

Directement dérivé du premier jeu de rôle, *D&D*, *Dungeon !* est également le premier du genre. Idéal pour découvrir le charme discret de l'exploration souterraine, entièrement basé sur la trilogie éternelle « une porte - un monstre - un trésor », il a été, peut-être sans le vouloir, le modèle de la première génération de jeux d'aventure sur micro, du type *Wizardry* et bien d'autres.
Le principe est simple : quelques personnages (elfe, magicien, héros ou super-héros) entrent par l'escalier d'accès au complexe souterrain. En fait, les seules différences entre les personnages concernent leurs capacités de combat, et le magicien est le seul à pouvoir jeter des sorts. Le premier à en ressortir avec une somme de pièces d'or correspondant à sa condition particulière de victoire, a gagné. Des règles spécifiques permettent de jouer en solitaire. Au fond du « donjon » (on peut l'appeler comme ça), la progression est marquée par le franchissement d'un certain nombre de niveaux, avec des monstres et des trésors, de force et de valeur croissantes. L'unique intérêt de *Dungeon !* est d'avoir été édité juste après *D&D*, et il a sûrement permis à nombre de maîtres de jeu d'expliquer le plus simplement du monde le fonctionnement du jeu de rôle, tel qu'il était perçu à l'époque.

Dungeonquest : british connection

Games Workshop, vous connaissez ? Éditeurs, concepteurs de jeux, boutiques, illustrateurs et j'en passe, tout ce qui touche de près ou de loin au jeu de simulation en Grande-Bretagne sort de chez eux. Et pourtant, c'est chez les Suédois que le famous Games Workshop Design Studio a été chercher *Dungeonquest*.
L'idée est la même, c'est une exploration (d'un château, pas de grottes) à réaliser, avec des personnages aux capacités différentes, en découvrant de façon aléatoire des passages, des monstres et des trésors. Bon ! Le petit plus, c'est que le plateau de jeu n'est pas dessiné au départ. Il change à chaque partie car les joueurs le construisent au fur et à mesure, en disposant des salles ou des couloirs tirés au hasard. Le gagnant est celui qui ressort du château, après un nombre limité de tours de jeu, avec la plus grosse fortune, arrachée au dragon au sommeil léger qui habite au centre du château-plateau. Nos voisins grands-bretons, comme ils en ont l'habitude, ont déjà édité plusieurs suppléments à *Dungeonquest*, permettant d'explorer les sous-sols du château ou de choisir parmi un éventail plus large de personnages aux capacités très variées.
Même en le déconnectant totalement de ses cousins « de rôle » (il ne fait d'ailleurs pas référence à un jeu précis), *Dungeonquest* reste un excellent jeu de plateau, rapide et attrayant, pour un ou plusieurs joueurs.

Domain : ach, vrançais ? Yaaaa...

L'Europe est pour bientôt. Elle nous apportera, je l'espère, plus d'échanges avec nos voisins, qu'ils soient d'outre-Rhin, transalpins ou autres. Certains éditeurs de jeu, en France et ailleurs, ne s'y sont pas trompés, et ils ont d'ores et déjà accompagné leurs productions de « vraies » traductions complètes des règles dans plusieurs langues. Ainsi, *Domain* nous arrive entièrement équipé trilingue (allemand, anglais et français). Le jeu en lui-même n'est en rien révolutionnaire en comparaison avec *Dungeonquest*. Il s'agit, pour un à quatre joueurs, d'explorer le château du Grand Sorcier et d'en ressortir (vivant) avec un des objets magiques majeurs, emprunté à son légitime propriétaire, le sorcier lui-même. Les quatre personnages ont des représentations différentes mais des pouvoirs strictement identiques, et le plan du château est découvert de façon aléatoire à chacun des déplacements des joueurs. Il y a bien entendu des trésors intermédiaires (or ou objets magiques mineurs) et des monstres pour les garder, mais aussi des possibilités d'augmenter ses capacités de combat et d'apprendre à jeter des sorts.
Les innovations résident d'une part dans le fait que les plans découverts font 3 cases de côté avec un astucieux système permettant de les placer correctement et sans ambiguïté, et d'autre part que les déplacements des joueurs peuvent se faire sur deux niveaux (rez-de-chaussée et sous-sol) qui « cohabitent » sur le terrain.
Le rythme du jeu est rapide mais la victoire totale incertaine, au point qu'il est conseillé de fixer une limite de temps, le vainqueur étant alors le plus riche survivant à l'intérieur du labyrinthe. En effet, une fois le premier artefact majeur dérobé, le Grand Sorcier lui-même s'en mêle et se rue sur les personnages, sans qu'il soit possible de faire autre chose que de subir ses attaques. Pour tout vous avouer, il est plutôt musclé, il revient et il n'est pas content du tout du désordre que les aventuriers ont semé dans son beau château presque tout neuf...

Une conclusion ?

Domain et *Dungeonquest* sont des jeux intéressants, très semblables sur le principe. Cela ne veut pas dire que *Dungeon !* soit mauvais, il a seulement débroussaillé le terrain, quelques dix années avant. Mais si, aujourd'hui, vous cherchez un moyen simple de faire à des amis une forme d'initiation au jeu d'aventure, de leur faire partager votre passion (ça doit en être une, vous lisez Casus Belli, non ?), si de plus ils sont jeunes ou ne pratiquent exclusivement que la langue de Molière, Boris Vian ou Patrick Bruel (si, si !, c'est la même...), choisissez sans hésiter *Domain*. Et en plus, s'il fallait un critère purement objectif pour vous convaincre, la couverture est signée Angus Mac Bride, que vous faut-il d'autre...

André Foussat

- **Domain** « The warlock's challenge », édité par Hobby Products (Allemagne), 1 à 4 joueurs, 1991. Distribué par CJR.
- **Dungeonquest** « Dare you face the dragon's challenge », édité par Games Workshop (GB), 1 à 4 joueurs, 1986.
- **Dungeon !** « Fantasy boardgame », édité par TSR (USA), 1 à 8 joueurs, 1975.

Les Nouveautés



Sur la hauteur des monts secrets, le satyre fait danser la Wyvern (Ral Partha).

ALTERNATIVE ARMIES

Délaissant ses séries thématiques (elfes, nains, fomoriens et autres), Alternative Armies nous gratifie de deux séries d'aventuriers de donjon (VFL 13 et 14), dont la qualité rappelle la fameuse Compagnie du magicien. En fantasy, sortie également d'un nouveau dragon qui répond au nom si évocateur de Griathnarr Porte-famine (DW 2), et d'une baliste des squelettes (VNT 23) qui pourra également être utilisée avec n'importe quelle autre armée.
Pour Firefight, des crusaders anti-insurrection (FC 28) et une nouvelle série de blisters vraiment conçus pour le jeu : 4 pelotons de Libres Compagnies et autant de Shia Khan (VFF 01 à 04 et 06 à 09), ainsi que deux blisters de figurines 6 mm (en plomb s'il vous plaît !) qui vous serviront pour les cartes stratégiques de ville, remplaçant agréablement les pions (VFF 05 et 10). Jetez enfin un coup d'œil au dossier, qui est consacré en grande partie à cette gamme.

CITADEL MARAUDER

Encore quelques nouveautés chez Citadel (joie !) : toujours des Impériaux, avec des officiers des Reiksguards (B3945A), des hallebardiers (B3958), des arbalétriers tiléens (B3984) et un superbe canon impérial (V3972).
Pour Warhammer 40.000 et Space Marine : des squigs, espèces de petites bébêtes complètement délirantes et géniales, un screamer killer tyranid très impressionnant (en photo couleur dans White Dwarf n° 146), et enfin l'orchestre rock des orques, au look et aux guitares plutôt SF, mais facilement adaptable à une saynète fantasy.
Permettons-nous à ce sujet une petite remarque : ces figurines, et bien d'autres, sont sorties depuis fort longtemps en Angleterre, et malgré tous les efforts du dynamique importateur, un tel retard est assez fréquent. Pourquoi donc un pareil décalage, se demande le lecteur qui n'a pas la chance de pouvoir traverser le Channel pour assouvir son envie de métal frais ? Tout simplement parce que Citadel, qui essaye d'envahir les USA, réserve à ces derniers la primeur de nombre de ses nouveautés. Attitude bizarre, mais contre laquelle nous ne pouvons pas grand-chose, malheureusement.
Chez Marauder, un héros elfe sur aigle géant (VMB 16) et des combattants nains toujours aussi attrayants.

FANTASY FORGE

Quelques nouveautés décors de plus, avec deux portes magiques, une cheminée, des tonneaux et un bar, à rajouter à l'inventaire paru dans le Guide de peinture du numéro précédent.
Pour les figurines, regardez donc du côté du dossier.

GRENADIER

Bob Naismith est toujours aussi prolifique, avec un mort-vivant sur bête volante, des gobelins sur gargouille (guerrier, archer et chef), des guerriers hobgobelins, et de magnifiques elfes noirs qui devraient être disponibles depuis peu (infanterie, cavalerie, commandement et arquebusiers).
Dans le même temps, Marc Copplestone nous offre un très beau blister « donjon » (guerriers, magiciens et prêtres), et des semi-orques décevants, non pas à cause de leur qualité de gravure mais parce qu'ils ressemblent plus à des barbares qu'à des semi-orques. Il s'est heureusement rattrapé avec les berserkers barbares et des chevaliers du Mal.
Au niveau des grosses pièces, on notera trois nouvelles figurines de grande taille (une voleuse, un paladin et un ranger) et un dragon noir géant.
Enfin, existent depuis peu des blisters d'unités complètes pour Fantasy Warriors, regroupant un ou deux leaders et des hommes de troupe. On trouve des elfes, des archers et hallebardiers humains, des guerriers et archers mort-vivants, des archers et guerriers gobelins (tous par 10), des cavaliers elfes et orques (par 5), et enfin des trolls et des ogres (par 3).
Toujours pas de nouvelles par contre de l'extension à Fantasy Warlord qui nous permettrait d'avoir, entre autres, les caractéristiques techniques des squelettes, gobelins volants et autres amazones. Si les créateurs du jeu ne se dépêchent pas, ils vont bientôt devoir affronter une troupe déchaînée de joueurs en manque.



Si les combats tactiques de Firefight se résolvent avec des 25 mm, ces 6 mm seront plus sympa que les pions pour le jeu stratégique (Alternative Armies).

METAL MAGIC CJR

Actualité BD oblige, Maestria, héroïne du dernier album d'Astérix rejoint la gamme qui s'étoffe ainsi de mois en mois.
D'ici mi-avril, lifting général pour les guerriers, les magiciens et les clercs, remplacés par de nouvelles pièces plus finement gravées. Les anciennes vont donc disparaître prochainement.
C'est également le sort réservé à la très belle série « détectives de Dunwich » pouvant servir pour l'Appel de Cthulhu ou tout autre jeu de rôle années 20, et qui hélas ne sera pas remplacée. Avis aux amateurs, il n'en restera plus d'ici deux ou trois mois.

PRINCE AUGUST

Début d'année faste pour la firme irlandaise puisque en plus de la traditionnelle nouvelle série Mithril, mars nous amène une giboulée de nouveautés pour Bitume. Et par un hasard fort opportun, ce célèbre jeu de Croc ressort dans une cinquième édition dépoussiérée et étoffée. Pour Bitume donc : Parasite (BT 21), Aimée Leff (BT22), Capitaine Bzh (BT 23), Lord Xbo (BT 24), Kazdevid et Harian Sekutor (BT 25). Ces deux derniers sur un side-car muni de plaques de blindage. Vous trouverez également dans cette série une nouvelle moto qui peut convenir à beaucoup d'autres jeux de rôle contemporains ou futur proche. Ce sera d'ailleurs le sujet du prochain dossier.
Après une incursion au Premier Âge, présentée dans le numéro précédent, Mithril revient vers des rivages plus connus avec une série consacrée à Bilbo le hobbit. Certaines sont formidables, comme Bilbo (M 227), Thorin (M 229), Elrond, dont l'ancienne figurine était épuisée depuis longtemps (M 230), Beorn (M233), Thranduil roi elfe (M 234), et surtout le Grand Gobelin (M 231) et Gollum (M 232). Ces deux locataires du Goblin Gate sont vraiment magnifiques. Par contre, était-il né-

Le monde de la figurine est en deuil ; Eric Legrand vient de nous quitter, victime d'un accident de moto. Bijoutier de formation, il avait créé pour Armageddon des pièces très originales comme les Seigneurs du Chaos, la série impressionnante des Krall et les Aventuriers médiévaux. Sa disparition survient alors qu'il terminait une nouvelle gamme. Ces figurines, bientôt achevées par Armageddon, témoignent une nouvelle fois du talent d'Eric Legrand, qui restera l'un des plus grands sculpteurs français.



Revenus sous les projecteurs avec la BD parue récemment chez Comics USA, Bilbo le hobbit, entouré du Grand Gobelin, de Thorin et de ce cher Gollum (Prince August).



cessaire de faire encore une figurine de Bard (M 236), certes illustre tueur de Smaug le dragon, mais déjà présent dans la série sur Lacville ; ou un nouveau Gandalf (M 228), qui si ma mémoire est bonne, est le cinquième depuis le début de cette si belle série.
Modestes suggestions à destination de Chris Tubb : Sauron sur son trône, le balrog ou une nouvelle série sur Rohan raviraient la masse de collectionneurs fous dont je suis.

RAFM

Les premières figurines pour L'appel de Cthulhu composeront une série de monstres, que nous n'avons pas encore reçus.
Par contre, deux boites valent le détour : un dragon gardien bien massif (Vasmillion the Vile) et surtout un tricératops de guerre orque, équipé d'un canon, qui fera sensation sur les tables de jeu.

RAL PARTHA

Tout d'abord un nouveau dragon dans la série inaugurée par le R 413 (voir CB 66 et 67) : le dragon du froid (R 424). Sa position est vivante, et on s'attend à le voir dévorer quelques douzaines d'aventuriers frigorifiés. Au niveau des figurines pour AD&D, on retiendra une superbe wyvern (R422) et un satyre (R423). Enfin, une nouvelle boite pour Battlesystem vous propose 26 nains : 1 héros, 1 clerc, 6 hallebardiers, 6 arbalétriers et 12 guerriers d'élite avec armes variées (R 420). La gravure est toujours aussi sérieuse, avec un minimum de travail d'ébarbage. Cette série peut non seulement constituer une unité du jeu de TSR, mais aussi de Warhammer Battle ou de Fantasy Warrior. C'est un achat au très bon rapport qualité-prix. Pour d'obscurs problèmes de copyright, les figurines pour Shadowrun manquent toujours à l'appel, mais gardons espoir.

Textes: François Décamp
Impressionneur de pellicule: Christophe Santerre
Pinceaux magiques et autres bidouilles : Bruno Allanson et François Décamp



Béorn, Gandalf, Elrond, Thranduil, et Bard le tueur de Smaug (Prince August).

Le dossier

Depuis des mois s'entassent dans mes tiroirs des tonnes de figurines SF. Plusieurs dossiers vont donc y être consacrés, dont voici le premier, présentant les figurines officielles pour deux nouveaux wargames avec figurines : Firefight, dont le succès est grandissant, et Kryomec, nouveau venu dans ce créneau où Warhammer 40.000 règne (régnait ?) en maître.

Pour Firefight

Un jeu récent, en version française, et une gamme de figurines spécifiques qui s'étoffe de mois en mois. Un petit récapitulatif s'imposait. Dans un univers où les Libres Compagnies tentent de stopper les visées hégémoniques de l'Empire Shia Khan, les premières sont largement bénéficiaires au niveau du choix puisque 30 blisters différents vous sont proposés.
On trouve absolument toutes les figurines prévues dans les règles : croisés, templiers, levée, avec à chaque fois des variantes en très grand nombre.
Les Shia Khan doivent se contenter de quelques 22 blisters, ce qui n'est déjà pas si mal. A côté des différentes troupes plus ou moins humanoïdes de ces affreux pas bô, votre attention sera certainement attirée par les battlemasters et les psychoborgs, formidables machines de destruction servies par de très belles figurines (les psychoborgs donnent à eux seuls envie de jouer à Firefight). En tout, déjà plus de 200 figurines différentes, et d'autres sont annoncées. Un pareil suivi et la grande qualité de ces figurines ne sont sans doute pas pour rien dans le succès du jeu.

Pour Kryomec

La gamme de figurines existait depuis longtemps déjà, mais le jeu vient juste de paraître. S'il est sans doute un peu tôt pour avoir une idée de l'accueil qui lui sera réservé, les figurines tentent elles déjà beaucoup de joueurs, notamment grâce à la ressemblance des kryomeks et des talos terminators avec certains méchants issus des derniers films de James Cameron (*Aliens* et *Terminator* 1 et 2 pour ne pas les citer). Une trentaine de packs différents sont disponibles, et là aussi, la liste va s'allonger au fil des mois.

Thèmes des prochains dossiers. Le prochain dossier sera consacré aux figurines contemporaines, avec un panorama complet des dernières parues pour Bitume. Par la suite, deux autres dossiers sur la SF (dont un spécial Mega pour juillet ou septembre), et un consacré entièrement aux dragons.
P.S. Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant la rubrique Métalliques ou les Guides de peinture, sachez que vous pouvez me contacter sur 3615 CASUS, bal TRIPLEZERO.

A gauche, Shia Khan et Libres Compagnies s'affrontent sur la terre de Firefight, ou bien dans votre univers favori. A droite, les talos terminators au secours des humains envahis par les Alie... euh, Kryomec (Alternative Armies).





Éditorial

Notre politique de publication de wargames en encart est maintenant bien arrêtée.
Nous publierons désormais deux jeux de simulation historiques par an.
Compte tenu du coût que cela représente, nous ne pouvons pas faire plus. Mais sur six numéros par an, ça n'est déjà pas si mal.
Bien sûr, cette politique n'est pas entièrement une nouveauté ; elle s'est définie petit à petit sur les deux dernières années.
Chaque année vers la fin de l'hiver, vous trouverez un wargame stratégique et/ou un jeu de diplomatie.
La frontière est souvent bien floue entre ces deux types de jeux, et ceux que nous publierons se trouveront bien souvent à cheval sur cette frontière.
Parfois multijoueur, parfois non ; utilisant des hexagones ou non ; peu importe. Leur échelle de jeu sera toujours stratégique, grand-stratégique, ou politico-stratégique, car selon moi, les jeux de diplomatie SONT des war-games, au sens premier du terme !
Vouloir trop établir une barrière entre les wargames « purs » et les jeux de diplomatie est en effet à mes yeux une stupidité.
J'ai déjà bien souvent écrit ici-même que tactique, stratégie et politique sont indissolublement liées.
D'autre part, nous tâcherons de faire que ces jeux traitent de périodes historiques « exotiques », c'est-à-dire peu connues du grand public des wargameurs et donc jusqu'à présent peu représentées dans les jeux disponibles dans le commerce.
Après *Les Diadoques*, voici donc *Bellum Gallicum - la guerre des Gaules*.
Pour l'année prochaine, nous envisageons une simulation de la guerre de Trente Ans ou des guerres de Religion dans la France du XVIe siècle.
A chaque rentrée enfin, le second jeu de l'année sera cette fois un wargame pur et dur, à thème de préférence tactique, voire opérationnel, et devant être le support du Championnat de France suivant.

Laurent Henninger

Bellum Gallicum : le wargame en encart

L'historique de la guerre des Gaules

De la guerre des Gaules, qui ravagea pendant près de dix années ce qui est aujourd'hui notre pays, beaucoup de Français n'ont longtemps connu que quatre noms : César, Vercingétorix, Gergovie et Alésia.
Les péripéties de la conquête de la Gaule par César et les caractéristiques de la civilisation celtique avaient depuis longtemps élu domicile aux oubliettes de l'Histoire, sur les conseils des rois de France qui se déclaraient ouvertement les héritiers des seuls Francs, lorsque Napoléon III décida de s'y intéresser.
Son but était clair. En faisant connaître cet épisode de notre Histoire, il voulait, tout en tentant de prouver ses qualités d'historien, donner un exemple flamboyant d'esprit de résistance et d'unité nationale face à un envahisseur potentiel. De ces travaux, historiques et archéologiques, resurgit ce qui allait devenir, sous la IIIe République, un des symboles de l'Éducation nationale : le fameux « nos ancêtres les Gaulois » et du récit épique de la lutte entre Vercingétorix et César qui l'accompagne. L'œuvre de réhabilitation populaire des Gaulois sera, quant à elle, parachevée de nos jours par le succès des aventures d'Astérix.

> « J'ai de mes ancêtres gaulois
> l'œil bleu blanc,
> la cervelle étroite
> et la maladresse dans la lutte.
> Je trouve mon habillement
> aussi barbare que le leur,
> mais je ne beurre pas
> ma chevelure.
> Les Gaulois étaient
> les écorcheurs de bêtes,
> les brûleurs d'herbes
> les plus ineptes de leur temps.
> D'eux j'ai l'idolâtrie
> et l'amour du sacrilège ;
> – oh ! tous les vices, colère luxure –,
> magnifique la luxure ;
> surtout
> mensonge et paresse. »
>
> Arthur Rimbaud, *Une saison en enfer*

Les sources

Derrière le mythe, quels sont les faits ? La guerre des Gaules nous est avant tout connue par le récit qu'en a fait César lui-même dans les huit Livres de son magnifique *Bellum Gallicum*. D'autres auteurs anciens sont venus compléter cette source de référence, notamment Tite-Live, Diodore de Sicile, Velleius Paterculus, Plutarque, Dion Cassius et Florus ; tous ces auteurs faisant partie du « camp des vainqueurs ». Aucune information ne nous est parvenue des Celtes pour la bonne raison que ceux-ci ne pratiquaient l'écriture que dans un but purement matériel (comptabilité commerciale) et lui préféraient les traditions orales.
Depuis un siècle, rééditions de ces textes antiques et ouvrages de spécialistes abondent sur le sujet et nous ont permis d'y voir clair.

Le contexte politique

En -59, lorsque César devient consul pour la première fois, il sait que son avenir politique doit passer par un grand succès militaire, pour lui permettre de rivaliser avec Pompée, triomphateur de l'Orient. Pour cette raison, on peut affirmer que la guerre des Gaules est avant tout l'aventure d'un homme : Jules César.
Nommé proconsul l'année suivante, le sort lui attribue la responsabilité, pour cinq ans, des provinces des Gaules cisalpine (Italie du Nord) et transalpine (sud-est de la France) et de la Dalmatie (Croatie). Bien que n'ayant encore rien prouvé, ni tenté, dans le domaine militaire, il est décidé à se lancer dans une action d'éclat qui affirmera son prestige. Après avoir un instant pensé à se lancer vers le Danube, son instinct le porte à s'intéresser à la Gaule. Et ce qu'il découvre est très tentant : une terre immense et riche (la France actuelle plus la Belgique et l'Allemagne de la rive gauche du Rhin), peuplée de 8 à 10 millions d'individus mais sans aucune unité politique. La Gaule se compose alors de près de 80 tribus indépendantes et rivales, parmi lesquelles Rome compte des alliés traditionnels comme les puissants Eduens. Le monde celtique est alors en pleine crise. Après avoir terrorisé le monde méditerranéen au cours des siècles précédents (sac de Rome en -390, sac de Delphes en -270), les Gaulois, dont le dernier grand royaume (celui des Arvernes) a été défait par Rome au moment de la colonisation de la Gaule du Sud (-125/-117), sont alors victimes de la pression irrésistible des peuples germaniques. Lorsque César devient proconsul, la Gaule est en effet à peine remise des ravages des Cimbres et des Teutons qui avaient envahi le pays quelques quarante ans plus tôt. Les tribus gauloises, alors impuissantes à résister aux Germains, avaient mis au point leurs fameux oppida-refuges (places fortes naturelles fortifiées), véritable aveu de leur faiblesse.
Bref, c'est un monde celte brillant par sa civilisation, mais politiquement sur le déclin, que César voit se débattre devant lui.

La situation militaire

Au point de vue strictement militaire, César n'a pas grand-chose à redouter.
Il n'existe pas d'armée gauloise unifiée. Chaque tribu combat de son côté sous l'autorité de ses propres chefs. Les effectifs, bien qu'énormes, sont essentiellement composés d'une infanterie vaillante mais sans entraînement régulier. Armé d'une grande épée, protégé d'un casque, d'une cotte de mailles et d'un grand bouclier, le fantassin gaulois n'est pas un professionnel, il fait partie d'un « contingent » mis sur le pied de guerre quand le besoin s'en fait sentir. La cavalerie, formée des nobles et de leur clientèle immédiate, constitue en revanche, au sein de chaque peuple, une élite redoutable mais relativement peu nombreuse. Enfin les Gaulois n'ont, à de rares exceptions près, d'autre stratégie que celle de leur courage et de leur amour inconsidéré pour la liberté.
Difficile dans ces conditions de rivaliser avec les légions romaines (environ 4500 hommes chacune), réorganisées par Marius au siècle précédent, qui sont désormais des machines de guerre invincibles. Lourdement armés d'un pilum (javelot lourd), les légionnaires représentent la plus grande partie des effectifs romains. Tous citoyens, soumis à une discipline de fer par des centurions expérimentés, ils ne craignent pas les situations difficiles et font preuve d'un sang-froid et d'une cohésion sans égale dans le monde antique. A leurs côtés, quelques auxiliaires spécialisés : frondeurs des Baléares, archers crétois, infanterie légère numide et cavaliers gaulois... César disposa de 6 à 12 légions et de 40 000 (-58) à 80 000 hommes (-52) au total pour la conquête de la Gaule.

Le récit des événements

Ces équations posées, il faut à César un prétexte pour intervenir en Gaule.
Il le trouve en –58, quand la tribu des Helvètes décide de quitter ses terres (la Suisse actuelle), sous la pression des Germains, pour émigrer vers les rivages de l'Atlantique. Perturbant l'équilibre précaire de la Gaule, leur exode suscite des mécontentements sur place et des inquiétudes à Rome. César se décide à intervenir et renvoie, après une victoire sanglante, les Helvètes (ou plutôt ce qu'il en reste...) chez eux. La même année il rend également « service » aux Séquanes (Jura actuel) en les débarrassant de bandes germaines, commandées par le redoutable Ariovistus, qui ont décidé de s'installer sur leur territoire.
Mais ce « service » n'est pas gratuit, et, au grand dam des Gaulois qui l'avaient appelé, César compte désormais rester en Gaule pour longtemps. Dans les années qui suivent, César soumet progressivement, dans un vaste mouvement tournant, l'ensemble des peuples de la Gaule. En -57 il défait les Belges au cours d'une grande bataille rangée, en -56 c'est au tour des Armoricains, dans une grande bataille navale, et des Aquitains ; -55 et -54 voient revenir le calme et lui permettent de débarquer deux fois en Bretagne (Angleterre), pour isoler la Gaule de ses alliés, et de passer le Rhin pour effrayer les Germains et protéger ses conquêtes. En -53, César perd 15 cohortes (soit une légion et demie) surprises dans leur hiberna (cantonnement d'hiver) par les Eburons, mais ramène ensuite le calme dans l'ensemble de la Gaule où il ne subsiste plus alors que des tribus soumises ou alliées de Rome.
C'est alors que l'inattendu se produit. Un jeune chef arverne (tribu jusqu'alors à l'écart de la guerre), Vercingétorix, parvient à convaincre la plupart des peuples de la Gaule de se ranger sous son commandement unique pour renvoyer les Romains chez eux. Regroupant sous son autorité directe 80 000 fantassins et 15 000 cavaliers d'élite, Vercingétorix applique un nouveau principe pour mener la guerre. Fort des enseignements des années précédentes, il évite soigneusement toute bataille rangée et pratique systématiquement une politique de terre brûlée absolue. Malgré un revers à Avaricum (Bourges) qui tombe aux mains de César, Vercingétorix arrive à ses fins et épuise les forces et le moral des Romains.
Il tient même en échec César devant Gergovie et lui tue 700 hommes (ce qui est énorme au regard des pertes romaines subies jusqu'alors). Les Eduens, la plus puissante tribu de Gaule, qui était encore à cette date alliée de Rome, change alors de camp. La Gaule entière est en rébellion. César, aux abois, rassemble alors toutes ses légions pour se frayer un chemin de retour vers la Provincia romaine.
Vercingétorix, avec tous ses cavaliers, engage alors un combat pour l'en empêcher. Mais César, prévoyant, a renforcé sa propre armée de cavaliers germains qui culbutent la cavalerie gauloise.



Jules César et le gaulois mourant. Symboles d'une conquête.

Alésia

Vercingétorix joue alors sa dernière carte : Alésia.
Il se retranche avec son armée dans cette citadelle imprenable qui coupe l'axe de retraite de César vers ses arrières.
Les travaux d'André Berthier (depuis 1964) et les découvertes récentes de l'institut Vitruve permettent aujourd'hui de penser que cet oppidum se situe à Chaux des Crotenay (Jura) et non pas en Bourgogne comme Napoléon III en avait trop rapidement décidé (c'est pour cette raison nous avons placé Alésia dans la région des Séquanes sur la carte du jeu).
Là se joue le drame final. César assiège Vercingétorix qui attend, et voit arriver au bout d'un mois une armée de secours forte de 240 000 hommes. Le plan du chef gaulois a fonctionné pleinement. César doit livrer bataille dans les pires conditions. Malgré tout, grâce à la supériorité de ses ingénieurs (retranchements inexpugnables), de ses légionnaires (moral à toute épreuve), de ses cavaliers germains (« arme secrète ») et surtout par le fait de son génie personnel, César vient à bout de l'armée de secours maladroitement commandée (quatre chefs de même rang à la tête des troupes...). C'en est fini, Vercingétorix doit se rendre. La Gaule est conquise.
En -51 César solde les comptes en éliminant les derniers « indépendantistes » dont les orgueilleux Bellovaques qui n'avaient pas voulu se joindre à Vercingétorix pour avoir l'honneur de vaincre César seuls... Bilan de huit années de guerre : quelques milliers de Romains tués et peut-être 700 000 Gaulois massacrés et 400 000 réduits en esclavage.
Christian Goudineau, dans *César et la Gaule* résume clairement cet affrontement : « Les campagnes césariennes se sont étendues sur environ 115 mois. César n'eut d'opposition quasi générale que durant les trois mois de l'été -52. Pendant près de 98 % du temps, son armée, appuyée par des auxiliaires de Gaule transalpine et de Gaule intérieure commandés par leurs chefs, ravitaillée par des peuples de Gaule intérieure, rencontra sur des champs de bataille ou assiégea dans leurs oppida les contingents et la population civile d'autres peuples. Encore s'est-il présenté, à plusieurs reprises, la situation que provoquait la division entre factions au sein d'un même peuple : des frères et des parents ont combattu les uns contre les autres. Un corps expéditionnaire relativement réduit n'eut pas tenu aussi longtemps s'il ne s'était appuyé sur toutes sortes de collaboration ».

Frédéric Bey

La carte et les pions se trouvent sur une des faces du poster central.

Bellum Gallicum

Bellum Gallicum est une simulation historique pour deux joueurs qui retrace les campagnes de Jules César en Gaules de 58 à 51 av. J.-C., soit 696 AU (Annum Urbae) à 703 AU. Un joueur tient le rôle de Jules César et contrôle les forces romaines, leurs alliés gaulois et mercenaires germains. L'autre joueur prend en charge les intérêts des tribus gauloises voulant défendre leur indépendance. Bellum Gallicum est composé de plusieurs scénarios et d'un jeu de campagne.

1. MATÉRIEL DE JEU

1.1. La carte

La carte représente la Gaule et les contrées avoisinantes à l'époque de la conquête par Rome. Elle est divisée en 34 régions, elles-mêmes regroupées en 10 secteurs. Les secteurs Britannia et Germania ne comprennent qu'une région. Les océans et les mers sont divisés en 2 zones : Méditerranée d'une part, Atlantique, Manche et mer du Nord d'autre part. Les montages en bleu (interdictus) sont inaccessibles, aucun joueur ne peut y placer de pion.

1.2. Les pions

Les pions représentent les unités de combat, leurs chefs et les différents marqueurs utiles au jeu. Certains pions des unités de combat et les chefs présentent deux faces, une avec leur valeur de départ, l'autre avec leur valeur réduite. Lorsqu'il est appelé à perdre un pas suite à un résultat de combat, le pion est retourné. S'il est déjà de valeur réduite, il est éliminé. Les pions ont un fond de couleur différent suivant leur appartenance :

— rouge pour les Romains et leurs alliés ;
— bleu pour les Gaulois et les Bretons ;
— beige pour les Germains.

Chefs
Nationalité
nom ▶ Labienus
Ralliement ▶ 4
Bonus ▶ 5
chefs romains
Labienus 3 3 — verso
Fabius 3 2 — légat
0 0 — chef de remplacement
*=irréductible
Comnios 2* 4 B ◀ Secteur
chef gaulois
Ariovistus 2 5
chef germain

Unités
désignation ▶ Legio XV
Type
3 ◀ numéro
attaque ▶ 8 8 ◀ défense
tir ▶ [2] 2 ◀ défense
recto : valeur pleine 6 4
verso: valeur réduite 3 3

Types d'unités
infanterie
Legio XV 3 8 8 — légion
[2] 1 — frondeurs baléares
[2] 2 — archers crétois
4 2 — Inf.Lég.numide
6 4 — Gaulois
6 5 — Belges
6 7 — Ambactes
6 6 — Germains
cavalerie
6 4 — Romains
8 4 — Gaulois
8 6 — Germains

2. DÉROULEMENT DU JEU

2.1. Généralités

Les joueurs ont le choix entre plusieurs scénarios et un jeu de campagne. Chaque scénario couvre une période d'un an maximum. La durée et le placement initial des pions sont indiqués dans la fiche du scénario choisi.

Le jeu de campagne s'étend sur plusieurs années, jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse les conditions de victoire. Le placement initial est indiqué dans la fiche du jeu de campagne. Ensuite, les pions conservent leurs positions d'une année sur l'autre.

2.2. Échelle de temps

Une année comporte 10 tours de jeu répartis entre 9 tours d'un mois et 1 tour d'hiver de 3 mois. Le tour en cours est indiqué sur la carte par deux marqueurs (Annum Urbae et Mensis). Les années sont comptées AU (Annum Urbae), c'est-à-dire après la fondation de Rome, que les Romains situaient, rappelons-le, en 753 av. J.-C. Chaque tour de jeu se compose d'une succession de phases détaillées ci-après.

2.3. Tour de jeu

I - Phase de ravitaillement commune aux 2 joueurs

A. Retrait des marqueurs Terre brûlée (tour 7-Augustus uniquement)
B. Construction des dépôts romains
C. Vérification du statut des régions dans lesquelles se trouvent des unités
D. Jet de dé pour l'attrition des armées situées dans des régions ravagées
E. Placement des marqueurs Terre brûlée dans les régions antiromaines

II - Phase de mouvement romain

A. Renforts
B. Remplacements (jeu de campagne, tour de Hiems)
C. Jet de dé de guérison des chefs blessés
D. Mouvements
E. Jet de dé pour les marches forcées

III - Phase de mouvement gaulois

A. Remplacements (jeu de campagne, tour de Hiems)
B. Jet de dé de guérison des chefs blessés
C. Mouvements

IV - Phase de combat

A. Résolution des escarmouches
1. Esquive
2. Jet de dé sur la table d'Escarmouche

B. Résolution des batailles rangées
1. Esquive
2. Déploiement tactique
3. Tours de combat (10 maximum)
4. Poursuite

C. Résolution des sièges

V - Phase intermédiaire

Le marqueur Mensis est avancé d'un tour. S'il est en November, il est replacé au tour de Hiems et le marqueur Annum Urbae est avancé d'une case.

3. CONTRÔLE DES RÉGIONS

3.1. Généralités

Une région est toujours de statut proromaine, antiromaine ou contestée. Elle peut changer de statut un nombre illimité de fois en cours de partie. Une région est dite contrôlée par le joueur Romain quand elle est proromaine et par le joueur Gaulois quand elle est antiromaine. Les régions contestées ne sont contrôlées par personne. La présence d'un oppidum vide n'influe pas sur le statut d'une région.

3.2. Régions proromaines

Les régions du secteur Gallia Togata (Provincia 1 et 2, Cisalpina) sont toujours proromaines au départ du jeu. Les autres régions sont proromaines si elles sont désignées ainsi dans le scénario ou si elles sont occupées ou ont été occupées en dernier lieu par des unités romaines ou alliées des Romains.

3.3. Régions contestées

Les régions dans lesquelles se trouvent à la fois des unités des deux camps sont dites contestées.

3.4. Régions antiromaines

Toutes les régions qui ne sont ni proromaines, ni contestées, sont antiromaines.

4. EMPILEMENT

4.1. Généralités

Il n'y a pas de limite d'empilement d'unités de combat ou de chefs dans une région de la carte. Les seules limites d'empilement existantes concernent le champ de bataille (cf. 9.3.).

4.2. Armées et garnisons

Au moins 4 unités de combat dans une région constituent une armée. Au plus 3 unités de combat placées sur un oppidum constituent une garnison.

4.3. Unité des forces

Toutes les unités de combat et chefs d'un même joueur dans une région donnée forment une seule force pour le calcul du ravitaillement et la résolution des combats. Seules les garnisons d'oppidum peuvent être isolées de la force principale pour ces deux points et constituer une force distincte.
Pendant la phase de Mouvement, une force peut se séparer en plusieurs forces en se répartissant entre plusieurs régions. Une force peut conduire dans le même tour plusieurs sièges dans une région à condition de disposer d'autant de chefs que de sièges. Il faut alors séparer la force en autant de forces que de sièges et les résoudre séparément.

5. RAVITAILLEMENT

5.1. Généralités

La phase de Ravitaillement est commune aux deux joueurs. On vérifie le statut de chaque région dans laquelle sont placées des unités. Les joueurs déterminent l'attrition de leurs forces situées dans des régions ravagées. Ils peuvent également placer et retirer de la carte des marqueurs Dépôt romain et Terre brûlée.

5.2. Dépôt romain

Au début de chaque phase de Ravitaillement, le joueur Romain peut construire un dépôt dans toute région non ravagée dans laquelle il dispose d'une armée ou de plus de 6 unités de combat s'il s'agit d'un tour d'hiver.
Un dépôt reste actif tant qu'il n'est pas détruit par le joueur Gaulois.

5.3. Statut des régions

Dans toutes les régions où il y a plus de 10 unités du même camp, le joueur jette un dé. Si le résultat est 5 ou 6, la province est considérée comme ravagée et on y place un marqueur Terre brûlée. Les modificateurs au dé sont cumulatifs : +1 lors du tour d'hiver, +1 si plus de 25 unités de combat du même camp sont présentes dans la région, -2 si la région contient un dépôt romain (valable pour le Romain uniquement).
Exception : les unités romaines sont toujours ravitaillées dans le secteur Gallia Togata (pas de jet de dé pour déterminer le statut des régions ou l'attrition).

5.4. Attrition

Dans une région non ravagée, toutes les unités présentes sont considérées comme étant ravitaillées. Dans une région ravagée, chaque joueur doit déterminer l'attrition de ses forces en comparant le nombre d'unités présentes et le type de terrain. Le résultat du jet de dé ajusté donne le nombre de pas de perte à retirer des unités de combat composant la force.

5.5. Terre brûlée

A la fin de chaque phase de Ravitaillement, le joueur Gaulois peut placer un marqueur Terre brûlée et détruire les dépôts romains dans chaque région qu'il contrôle. Le joueur retire alors le marqueur de Dépôt placé dans la région considérée. Tous les marqueurs Terre brûlée présents sur la carte sont retirés au début de la phase de Ravitaillement du 7e tour.

5.6. Régions contestées

Dans ces régions, le total des unités des 2 camps est pris en compte pour déterminer l'attrition.

5.7. Garnisons

Les garnisons d'oppidum ne comptent pas dans la détermination du statut des régions et dans le calcul de l'attrition.

6. MOUVEMENT

6.1. Généralités

Pour pouvoir se déplacer, les unités de combat doivent être empilées avec un chef au début de la phase de Mouvement. Chaque chef peut se déplacer d'une région vers une région adjacente accompagné d'autant d'unités qu'il le souhaite. La présence d'unités amies ou ennemies dans une région n'a aucun effet sur les mouvements. Les chefs peuvent se déplacer seuls.

6.2. Limites de régions

Le mouvement d'une région à une autre n'est possible que si elles ont une frontière commune. Un point d'intersection entre deux limites de région ne suffit pas. Exemple : mouvement autorisé de Atrebates à Suessiones, interdit de Nervii vers Suessiones.

6.3. Restrictions au mouvement

Les unités de tribus gauloises ne peuvent entrer ni en Germania, ni en Britannia, sauf si elles font partie d'une tribu proromaine et se déplacent avec une armée romaine. Une armée faisant mouvement vers une région montagneuse lors d'un tour d'hiver est soumise à un jet de dé d'attrition automatique.

6.4. Marches forcées

Seules les unités romaines et les unités de cavalerie gauloise et germaine peuvent effectuer des marches forcées. Une marche forcée consiste à partir d'une région pour en traverser une autre et finir le mouvement dans une troisième. On ne peut pas abandonner d'unités en cours de marche forcée mais on peut en « ramasser » dans la région traversée. Les marches forcées sont impossibles pendant le tour d'hiver. Les marches forcées sont soumises à un jet de dé d'attrition automatique sur la base du terrain de la région traversée.

6.5. Placement dans les régions

Les unités gauloises peuvent être placées dans un oppidum si la région en contient un. Dans ce cas, les pions doivent être empilés sur la case symbolisant l'oppidum. Des unités placées dans un oppidum peuvent sortir librement et faire mouvement vers une région adjacente, même si la région où se trouve l'oppidum est contestée. De même, des unités gauloises peuvent entrer dans un oppidum situé dans une région contestée en venant d'une région adjacente, sauf si l'oppidum est déjà assiégé par le Romain.

BIBLIOGRAPHIE

— *Guerre des Gaules*, César, Belles Lettres.
— *César et la Gaule*, C. Goudineau, Errance.
— *Alésia*, J. Berthier et A. Wartelle, Nouvelles Éditions Latines.
— *César*, E. Horst, Fayard.
— *Vercingétorix*, J. Harmand, Fayard.
— *Vercingétorix*, J. Markale, Hachette.
— *La Gaule*, F. Lot, Marabout université.
— *Histoire de l'armée romaine*, P. Conolly, Hachette.
— *Atlas of the greek and roman world in antiquity*, N. Hammond, Noyes Press.
— *Atlas historique*, G. Duby, Larousse.
— Travaux sur Alésia : institut Vitruve, 123 rue du Ranelagh 75016 Paris, tél. : 16 (1) 42 88 12 10.

6.6. Mouvement dans une région

Lors de la phase de Mouvement, des unités gauloises sans chef situées dans une région antiromaine peuvent passer de la région à un oppidum qu'elle contient et inversement.

7. COMBAT

7.1. Généralités

Un combat a lieu lorsque deux forces ennemies se trouvent dans la même région au début de la phase de Combat. Si les deux forces ennemies sont des armées, le combat est une bataille rangée résolue sur le champ de bataille. Tout autre cas donne lieu à une escarmouche. Les forces empilées dans un oppidum doivent être assiégées. L'esquive avant combat n'est autorisée que si le joueur qui la tente dispose d'une région adjacente contrôlée pour faire retraite.

7.2. Esquive d'escarmouche

En cas d'escarmouche, seul le joueur ayant le moins d'unités de combat, ou celui ayant le moins de points de force en cas d'égalité, ou le Romain en dernier lieu, peut tenter d'esquiver à condition que sa force comprenne plus d'unités de cavalerie que la force ennemie. Sur un jet de dé de 1, 2 ou 3, l'esquive est réussie et le joueur peut retraiter l'ensemble de sa force dans une région adjacente qu'il contrôle. Sinon, l'escarmouche a lieu.

7.3. Esquive de bataille rangée

En cas de bataille rangée, chacun des deux joueurs peut tenter de s'esquiver avant le placement des unités sur le champ de bataille. Si les deux joueurs décident de le faire, les dés sont jetés simultanément. L'esquive réussit sur un jet de dé modifié de 1 ou 2 pour le joueur Gaulois et de 1, 2 ou 3 pour le joueur Romain. L'ensemble des unités de la force est alors placé sur une région adjacente contrôlée. Sinon, la bataille rangée a lieu.

7.4. Modificateurs au dé d'esquive

Lorsque des unités gauloises tentent une esquive dans une région de forêts, de marais ou de montagne (silvae, paludis, montuosa), on retire 1 au jet de dé.

▷

7.5. Retraite dans un oppidum

En cas d'échec d'une esquive préalable à une bataille rangée, le joueur Gaulois a le choix, si la région comprend un oppidum de niveau de fortification égal ou supérieur à 3 et qui n'est pas déjà assiégé, de préférer un siège à la bataille rangée. L'armée gauloise fait alors retraite dans l'oppidum et l'ensemble des pions qui la composent est placé sur la case de l'oppidum.

8. ESCARMOUCHE

8.1. Résolution d'une escarmouche

La force composée du plus grand nombre d'unités est considérée comme la force attaquante. En cas d'égalité, l'attaquant est celui qui dispose du total de points de force d'attaque le plus élevé. En cas d'égalité, le joueur Romain est l'attaquant. Le ratio de combat est calculé en divisant le total des points de force d'attaque des unités et du bonus du chef de l'attaquant par le total des points de force de défense des unités et du bonus du chef du défenseur. Le ratio est arrondi en faveur du défenseur (2,75 donne 2/1). Un jet de dé sur la table d'Escarmouche donne le résultat du combat à l'intersection entre la colonne du ratio de combat et la ligne du résultat du dé.

8.2. Table d'Escarmouche

Les résultats possibles sont :
— **AE : attaquant éliminé**. Toutes les unités et chefs de l'attaquant sont éliminés.
— **A1 : perte de l'attaquant**. L'attaquant perd 1 pas sur l'une quelconque de ses unités, et le chef de plus grande valeur participant au combat est soumis à un jet de dé dans la colonne perte de pas de la table de Perte des chefs.
— **EC : échange**. Chaque camp perd un pas sur l'une quelconque de ses unités et le chef de plus grande valeur participant au combat est soumis à un jet de dé dans la colonne perte de pas sur la table de Perte des chefs. Toutes les unités et chefs restant au défenseur peuvent faire retraite dans une région adjacente qu'il contrôle. S'il n'y en a pas, elles doivent demeurer dans la région où a eu lieu l'escarmouche.
— **D1 : perte du défenseur**. Même résultat que A1 mais appliqué au défenseur. Le restant de la force peut faire retraite comme indiqué en EC.
— **DE : défenseur éliminé**. Même résultat que AE mais appliqué au défenseur.

9. BATAILLE RANGÉE

9.1. Généralités

Les batailles rangées sont résolues sur la mini-carte tactique (page 84) qui « zoome » sur le lieu où se rencontrent les armées présentes dans la même région. Les cases (centre, ailes, flancs, réserve, camp) simulent les placements et tactiques usités dans les combats entre Romains et barbares. Les unités de combat et les chefs sont déplacés de la région jusqu'au champ de bataille, ils y accomplissent un certain nombre de tours de combat, puis sont replacés sur la carte stratégique en fonction des résultats.

9.2. Déroulement d'une bataille rangée

A. Esquives (cf. 7.2.)
B. Déploiement des armées
C. Tours de combat (10 maximum)
1. Ralliements
2. Mouvements
3. Combats
D. Fin de bataille et poursuite éventuelle

9.3. Limites d'empilement

Les limites d'empilement concernent les unités placées dans les cases de la carte tactique. Les chefs ne comptent pas. Les cases centrales (centre, aile droite et aile gauche) peuvent contenir 8 unités de combat réparties en deux lignes de 4. Les cases de flanc (flanc droit, flanc gauche) en contiennent 4 au maximum. Il n'y a pas de limites d'empilement pour les autres cases (réserve, camp, ralliement). Une case ne peut jamais contenir en même temps des unités ennemies.

9.4. Terrain

Les différents éléments de terrain sur la carte tactique n'ont pas d'effets autres que décoratifs. Les cases sont dites adjacentes lorsqu'elles sont reliées par un trait. Les cases situées face à l'ennemi sont adjacentes avec leur vis-à-vis direct (« centre » avec « centre » et « aile droite » avec « aile gauche », par exemple).

9.5. Déploiement des armées

Le mode de déploiement dépend de la nature du terrain de la région où se déroule la bataille rangée :
— campi : l'armée gauloise se déploie en 1er ;
— montuosa : l'armée romaine se déploie en 1er ;
— silvae, paludis : le déploiement se fait simultanément et en secret (placer un cache entre les deux camps).

Le déploiement se fait toujours dans l'ordre suivant :
— les 3 premières unités doivent être placées dans les cases centrales (centre, aile droite, aile gauche) à raison de une par case ;
— la 4e unité va dans la case « réserve » ou « camp » ;
— les 5e et 6e unités vont dans la case « centre » ;
— ensuite, le placement est libre.
Les cases de flanc (flanc droit, flanc gauche) et « ralliement » doivent être laissées libres d'unités lors du déploiement. Tout empilement d'unités de combat est interdit. Les chefs peuvent s'empiler à raison d'un chef par unité de combat au maximum. Il doit y avoir un chef dans chaque case occupée par des unités avant d'en placer un second dans une case.

9.6. Ligne de bataille

Les unités de chaque case située face à l'ennemi constituent la ligne de bataille qui sera amenée à engager l'adversaire lors des tours de combat. La première ligne comprend 4 unités au maximum dans les cases centrales. Toutes les unités présentes dans les cases de flanc, de réserve et de camp sont en première ligne. Les unités placées derrière la première ligne forment la seconde ligne. Il ne peut y avoir d'unités en deuxième ligne s'il n'y en a pas en première.

9.7. Tours de combat

Une bataille rangée comporte au maximum 10 tours de combat divisés en deux phases (une par camp, le Romain joue en premier) de trois étapes (ralliements, mouvements, combats).

9.71. Ralliements

Le joueur peut tenter de rallier les unités en déroute situées dans la case « ralliement » si un chef est présent dans la case. Une unité par tour et par chef peut être ralliée sur un jet de dé inférieur ou égal à la valeur du chef.
Les unités de combat ralliées sont placées dans la case « réserve » ou « camp ». Si ces cases sont occupées par des unités ennemies, aucun ralliement n'est possible. Suite à un ralliement réussi, un chef peut choisir de revenir au combat empilé avec l'unité ralliée ou de rester dans la case « ralliement ».

9.72. Mouvements

Le joueur peut déplacer un maximum de 2 unités entre deux cases adjacentes et occupées par des unités amies. Ces mouvements ne doivent pas laisser vide une des cases centrales (centre, droite, gauche). Ensuite, le joueur peut déplacer

Le triomphe du vainqueur sur la Via Sacra à Rome.



Porteurs d'insignes — Statue de Jupiter — Butins de guerre — Fifres — Taureaux du sacrifice — Prisonniers et gardes

autant d'unités qu'il le souhaite vers des cases adjacentes vides d'unités amies ou ennemies. Un maximum de 4 unités peuvent passer d'une case à une même case adjacente. Des unités peuvent pénétrer dans les cases vides d'unités ennemies qui leur font face. Enfin, le joueur peut faire passer dans une même case autant d'unités qu'il le souhaite de la première à la seconde ligne et inversement. Les chefs sont libres de se déplacer, seuls ou accompagnés d'une unité, et de s'empiler avec n'importe quelle unité.

9.73. Combats

Le joueur peut attaquer autant de cases occupées par des unités ennemies qu'il le désire à partir de cases adjacentes occupées par ses propres unités (exception : au 1er tour de combat, chaque joueur ne peut attaquer qu'une seule case ennemie). Les attaques sont résolues case par case en comparant le nombre d'unités de combat présentes en première ligne :

— s'il y autant ou plus d'unités qui attaquent que d'unités qui défendent, ces dernières doivent être attaquées chacune par une unité au choix du joueur attaquant ;

— s'il y a moins d'unités qui attaquent que d'unités qui défendent, ces dernières doivent être attaquées dans l'ordre décroissant de leur force par une unité au choix du joueur attaquant. Toutes les unités de l'attaquant doivent combattre.

9.74. Combat multicase

Si une case peut être attaquée par plusieurs cases adjacentes, les unités défendant peuvent subir plusieurs attaques dans le même tour (une attaque par case adjacente). Ces attaques sont résolues séparément et successivement suivant les règles de combat (9.76.). Les résultats des combats entre unités sont appliqués immédiatement après chaque attaque et comptent pour l'attaque suivante.

9.75. Attaque de flanc et de dos

Lorsque les unités de l'attaquant sont situées dans une case non plus face mais à côté de la case du défenseur (aile droite par rapport à centre, par exemple), il peut attaquer au choix la première ou la seconde ligne du défenseur. De même, lorsque ses unités sont dans une case située dans le dos du défenseur (réserve ou camp par rapport à toutes les autres cases), il doit attaquer, par ordre de priorité, la seconde ligne puis la première.

9.76. Combat entre unités

Le ratio de combat est calculé en divisant la force d'attaque de l'unité attaquante (augmentée du bonus du chef éventuellement empilé) par la force de défense de l'unité défendante (augmentée du bonus du chef éventuellement empilé). Le ratio est arrondi en faveur du défenseur. Un jet de dé sur la table de Combat tactique donne le résultat du combat à l'intersection entre la colonne du ratio de combat et la ligne du résultat du dé.

9.77. Combat par tir

Les unités (archers, frondeurs) dont la force d'attaque est indiquée entre [ ] combattent à distance par tir. Lorsqu'une unité de ce type attaque une autre unité, le combat est résolu par un simple jet de dé. S'il est inférieur ou égal à la force d'attaque de l'unité qui tire, le résultat est automatiquement D1 (cf. 9.78.). En défense, ces unités peuvent également effectuer un tir avant de subir l'attaque. Si l'unité attaquante est éliminée par le tir, le combat est annulé.

9.78. Table de Combat tactique

Les résultats possibles d'un combat entre unités sont les suivants :

— **AD : attaquant en déroute**. L'unité attaquante est placée dans la case « ralliement » de son camp. Si un chef est empilé avec l'unité, un jet de dé sur la colonne déroute de la table de Perte des chefs détermine son sort. S'il n'est pas capturé, il est également placé dans la case « ralliement ».

— **A1 : perte de l'attaquant**. L'unité attaquante perd 1 pas. Si un chef est empilé avec l'unité, un jet de dé sur la colonne perte de la table de Perte des chefs détermine son sort. Si le chef survit mais que l'unité est éliminée, il est alors placé sur une autre unité dans la même case mais ne pourra pas participer au combat si cette unité est attaquée. S'il n'y a plus d'unité dans la case, il est placé dans la case « ralliement » de son camp.

— **ENG : engagement**. Pas d'effet immédiat sur les unités et chefs éventuellement empilés. Les unités (avec les chefs éventuels) sont placées côte à côte en avancée par rapport à leur case. Lors de sa phase de Combat à venir, le défenseur devra obligatoirement résoudre le combat entre les unités engagées avant tout autre combat entre les autres unités des deux cases. De fait, un résultat ENG rend le combat entre les deux cases obligatoire lors de la phase de Combat suivante.

— **D1 : perte du défenseur**. Même résultat que A1 mais appliqué au défenseur.

— **DD : défenseur en déroute**. Même résultat que AD mais appliqué au défenseur.

9.79. Table de Perte des chefs

Les résultats des tests effectués sur la table de Perte des chefs sont les suivants :

— **Capturé** : le pion chef est retiré du jeu. Les chefs gaulois capturés reviennent en jeu lors du 1er tour (Hiems) de chaque année. Les chefs romains capturés ne reviennent jamais en jeu.

— **Blessé** : le pion chef est retourné pour présenter sa face réduite. Ce résultat est sans effet sur un chef déjà blessé. Lors de la phase de Mouvement, les chefs blessés peuvent être « guéris » sur un jet de dé de 1 à 3 (retourner le pion pour présenter sa valeur maximale).

— **Tué** : le pion chef est retiré du jeu. Il ne peut plus revenir en jeu. Les chefs gaulois et les légats tués sont remplacés par des chefs anonymes de valeur 0. César et Labienus ne sont jamais remplacés. Si César reçoit un résultat « tué », le joueur Romain relance le dé. Si le résultat est de nouveau 1, César est tué. Sinon, on considère le résultat « tué » comme un résultat « blessé ».

9.8. Fin de bataille rangée

Une bataille rangée prend fin dans les cas suivants :

— **Mort ou capture du chef ayant la plus grande valeur**. Toutes les unités de ce camp sont alors placées dans la case « ralliement » et l'adversaire peut engager une poursuite (cf. 9.9.).

— **Élimination complète d'une armée**. Si toutes les unités d'un camp sont éliminées ou en déroute, la bataille rangée cesse et l'adversaire peut engager une poursuite.

— **Percée**. Si un joueur élimine toutes les unités de la case « réserve » ou « camp » et occupe cette case avec au moins une unité et un chef, il réalise une percée. Toutes les unités restantes du camp adverse sont alors placées dans la case « ralliement » et le vainqueur peut engager une poursuite.

— **Tombée de la nuit**. Au terme des 10 tours de combat, si aucune des 3 situations précédentes ne s'est produite, la bataille rangée cesse. Il n'y a pas de poursuite autorisée et les unités non éliminées des deux armées sont replacées dans la région.

9.9. Poursuite

Le vainqueur de la bataille rangée peut effectuer une poursuite des restes de l'armée vaincue. Il ▷



SONNEURS DE CORS — CHEFS CAPTIFS — PRISONNIERS ET LEURS ARMES — PRISONNIERS ENCHAINES — LICTEURS — GENERAL TRIOMPHANT — SENATEURS ET MAGISTRATS

jette un dé pour chacune de ses unités de cavalerie et d'infanterie légère intactes (de force non réduite, sauf les unités de tireurs) restant sur le champ de bataille (hors case « ralliement »). Le résultat sur la table de Poursuite indique le nombre d'unités ennemies situées dans la case ralliement et qui sont éliminées au choix du joueur perdant. Après la poursuite éventuelle, les unités restantes sont placées dans la région où s'est déroulée la bataille pour le vainqueur, et dans une région adjacente pour le vaincu (par ordre de priorité : contrôlée par lui-même, contrôlée par l'adversaire mais vide d'unités, contestée, contrôlée et occupée par l'adversaire).

10. SIÈGES

10.1. Généralités

Seul les Romains peuvent assiéger des oppida. Un oppidum vide de troupes peut être pris et détruit par le Romain, sans siège. Dans une région contenant plusieurs oppida, le joueur Romain peut conduire un nombre équivalent de sièges à condition de répartir ses forces. Un siège dure autant de tours que nécessaire à la prise de l'oppidum et peut être interrompu volontairement par le Romain. Une armée gauloise assiégée peut mener un combat de retranchement à chaque tour. Le joueur Gaulois peut également faire intervenir une armée de secours pour tenter de briser le siège.

10.2. Résolution du siège

La force de l'assiégeant est calculée en additionnant le nombre d'unités d'infanterie allouées au siège, sauf les unités de tireurs, + 1 par chef présent, tant qu'il reste au moins une unité de combat par chef, + 1 si César ou Labienus participe au siège. La force de l'assiégé est calculée en additionnant à la valeur de l'oppidum le nombre d'unités d'infanterie gauloise qu'il contient, + 1 si le chef d'une tribu de la région où se situe l'oppidum est présent. La soustraction des deux forces (assiégeant-assiégé) donne le différentiel de siège. Un jet de dé dans la colonne correspondante de la table de Résolution des sièges donne le résultat du siège.

10.3. Table de Résolution des sièges

Le résultat du siège, donné sous la forme Att-Déf, donne le nombre de pas perdus respectivement par l'assiégeant et l'assiégé. De plus, tout camp ayant subi une perte doit désigner un chef participant au siège et le soumettre à un jet de dé sur la Table de Perte des chefs. Tous les résultats sont à appliquer immédiatement.

10.4. Fin du siège

Un siège prend fin dans les cas suivants :
— la dernière unité de combat assiégée est éliminée. L'oppidum est conquis, les chefs restants sont capturés et le joueur Romain peut placer un marqueur Oppidum détruit sur la case ;
— le joueur Gaulois décide de se rendre. Les chefs et unités de combat assiégés sont retirés du jeu. Les chefs sont considérés comme prisonniers. Le joueur Romain ne peut pas placer de marqueur Oppidum détruit dans la case ;
— une armée gauloise assiégée pendant 4 tours consécutifs doit se rendre. Les chefs sont faits prisonniers et les unités sont retirées du jeu. Le joueur Romain peut placer un marqueur oppidum détruit sur la case ;
— quand le Romain ne peut aligner en première ligne, au début d'un combat de retranchement, autant d'unités que la moitié du nombre d'unités gauloises déployées en première ligne, le siège est levé ;
— quand le Romain est vaincu en bataille rangée par une armée de secours gauloise, le siège est levé ;
— quand la dernière unité assiégeante est éliminée, les chefs restants sont capturés et le siège de l'oppidum est arrêté mais non levé.

10.5. Siège d'armée

Lorsqu'une armée gauloise occupe un oppidum, les tours de siège se déroulent de manière particulière :
— à la place de la résolution du siège (cf. 10.2.), un combat de retranchement peut être mené, si au moins un des deux joueurs le désire ;
— le joueur Gaulois détermine ensuite l'attrition de la force assiégée sur la table d'Attrition, en référence au terrain de la région où se trouve l'oppidum. Les pertes de pas sont appliquées immédiatement ;
— l'assiégeant note le nombre de tours de siège effectués en déplaçant un marqueur Siège. Si le nombre d'unités gauloises devient inférieur à 4 en cours de siège, le siège d'armée est alors résolu comme un siège standard.

10.6. Combat de retranchement

Un combat de retranchement est mené comme une bataille rangée limitée à 2 tours, sans poursuite, et utilisant uniquement les cases centrales de la carte tactique (« centre » et « ailes »). A la fin du combat de retranchement, les unités restantes dans les cases centrales et « ralliement » sont replacées sur la case de l'oppidum. Si toutes les unités romaines participant au combat de retranchement sont éliminées, le siège est immédiatement levé.

10.7. Armée de secours

Si une armée gauloise se trouve au début de la phase de Combat dans une région où des forces romaines sont engagées dans un ou plusieurs sièges, elle est considérée comme une armée de secours. Le joueur Romain doit alors répartir ses forces de la manière suivante :
— les unités non assiégeantes et une partie des unités assiégeantes de chaque siège en cours, au choix du joueur Romain, forment la force qui doit affronter l'armée gauloise en bataille rangée ou escarmouche lors de la phase de Combat ;
— le restant des unités assiégeantes doit résoudre les sièges en cours et les combats de retranchement éventuels.

10.8. Levée de siège

Lorsqu'un siège est levé, toutes les unités romaines présentes dans la région doivent faire retraite avec l'armée vaincue et tous les sièges en cours dans la région sont donc levés. Un siège est levé lorsque le Romain ne peut aligner en première ligne, au début d'un combat de retranchement, autant d'unités que la moitié du nombre d'unités gauloises déployées en première ligne, ou bien lorsqu'il est vaincu en bataille rangée par une armée de secours gauloise.

11. TABLEAU DES TRIBUS GAULOISES

11.1. Généralités

La Gaule celtique (Celtae) est divisée en 5 secteurs auxquels il faut ajouter Belgae, Aquitani, Britannia, Germania et Gallia Togata. Chacun de ces secteurs comprend une ou plusieurs régions. Les régions regroupent une ou plusieurs tribus, la principale lui donnant son nom, et sont tracées selon leur localisation estimée.

11.2. Tableau des tribus

Dans le tableau p. 85 sont regroupées toutes les informations concernant les tribus, à savoir :
— le nom (en majuscules s'il s'agit d'une tribu ayant donné son nom à un secteur sur la carte) ;
— la valeur de mobilisation ;
— le nom d'un ou plusieurs chefs éventuels ;
— le statut de ces chefs (irréductibles ou non) ;
— le nom du ou des oppida ;
— la valeur défensive de l'oppidum ;
— les cases vierges permettant d'indiquer l'année de dernière révolte dans le jeu de campagne.
Certains noms de tribus sont précédés d'un (-) qui signifie qu'elles sont vassales de la tribu principale de la région. Une tribu vassale se révolte automatiquement en même temps que la tribu principale et ajoute donc ses effectifs et chefs aux siens.

11.3. Valeur de mobilisation

Le nombre d'unités de combat que chaque tribu peut engager en cas de révolte, soit dans un scénario, soit dans le jeu de campagne, dépend de sa valeur de mobilisation, reflet de son poids démographique.

Nombre d'unités de combat mobilisées

Valeur de mobilisation de la tribu	infanterie 6-4 (gaulois) 6-5 (belges)	ambactes 6-7	cavalerie 8-4
1	1		
2	2		
3	4		1
4	5	1	2
5	9	1	3

LES SCÉNARIOS

Généralités. Chaque fiche scénario comporte un bref historique de la campagne, ses dates de début et de fin, la liste des régions contrôlées par chaque camp, les positions initiales des forces, les renforts éventuels, les conditions de victoire et les règles spéciales. Après chaque région entre ( ) sont indiquées les forces qui y sont placées ou qui y entrent en renfort. Un (.) signifie que le placement est laissé au choix du joueur qui les contrôle. En cas de conflit avec les règles présentées ci-avant, les règles spéciales prévalent.

Ordre de bataille. Sauf indication contraire, les tribus gauloises se révoltent avec leur valeur de mobilisation indiquée dans le tableau des tribus. Les unités sont désignées par leur nom (X[e] légion) ou leur valeur faciale maximale (ex : 8-4 pour une cavalerie gauloise). Lorsque des unités ▷

Table de combat tactique

Dé	Rapport de force												
	1/5&-	1/4	1/3	1/2	1/1,5	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1&+
1	ENG	ENG	ENG	ENG	D1	D1	D1	DD	DD	DD	DD	DD	DD
2	AD	A1	A1	A1	ENG	ENG	D1	D1	D1	DD	DD	DD	DD
3	AD	AD	A1	A1	A1	ENG	ENG	D1	D1	D1	DD	DD	DD
4	AD	AD	AD	A1	A1	A1	ENG	ENG	D1	D1	D1	DD	DD
5	AD	AD	AD	AD	A1	A1	A1	ENG	ENG	D1	D1	D1	DD
6	AD	AD	AD	AD	AD	AD	A1	A1	ENG	ENG	ENG	ENG	ENG

AD, DD = Attaquant, Défenseur en déroute. Placer dans la case Ralliement.
A1, D1 = Attaquant, Défenseur perd un pas. Éliminé si dernier pas restant.
ENG = Attaquant et Défenseur engagés en combat. Rejouer au tour suivant.

Table de perte des chefs

Dé	Type de test	
	Déroute	Perte de pas
1	Capturé	Tué
2	Blessé	Blessé
3	-	Blessé
4	-	-
5	-	-
6	-	-

Tué, capturé : pion retiré du jeu. **Blessé :** pion retourné, pas d'effet si déjà blessé.

Table de poursuite

Dé	Unité poursuivante	
	Cavalerie	Infanterie
1	1	0
2	1	1
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3

Résultat = nombre de pions perdus par la force poursuivie

Tours de combat

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 NUIT

Conditions de fin du combat

1- Mort ou capture du chef de plus grande valeur.
2 - Élimination complète d'une armée.
3 - Percée : 1 unité + 1 chef dans la case Réserve ou Camp adverse.
4 - Tombée de la nuit.

Tour de combat:
1 - Ralliements
2 - Mouvements
3 - Combats

Côté romain

Ralliement

Flanc gauche

Aile gauche

Camp

Centre

Aile droite

Flanc

Flanc droit

Aile droite

Centre

Réserve

Aile gauche

Flanc gauche

Ralliement

Côté gaulois

Tour de combat:
1 - Ralliements
2 - Mouvements
3 - Combats

gauloises sont données dans l'ordre de bataille romain, elles appartiennent à des tribus proromaines et le pion correspondant est donc à fond rouge. Les légions comprennent toujours 3 pions. Le nombre des autres types d'unités est donné sous la forme n*désignation (ex : 2*[2]-1 signifie 2 pions de frondeurs baléares). Les unités de cavalerie romaine sont numérotées afin de les distinguer des unités d'infanterie gauloise alliées des Romains (ex : 6-4#1).

La pacification des Aquitani

Historique. En 698 AU, César doit faire face à l'opposition des peuples armoricains conduit par les puissants Vénètes. Marchant contre eux avec le gros de ses forces, il dépêche le légat P. Crassus en Aquitani pour empêcher que les tribus de cette région leur apportent un quelconque soutien. Ce dernier, à la tête de la VIIe légion et d'un peu de cavalerie, vient facilement à bout des peuples aquitains. Il défait tout d'abord les Sotiates en bataille rangée puis enlève leur oppidum. Dans une seconde bataille il écrase les Tarusates. Effrayées, les autres tribus aquitani lui envoient alors des otages et se soumettent à l'autorité de Rome début septembre.

Année : 698 AU (56 av. J.-C.)

Début : Maius **Fin** : November

Contrôle des régions

— Romain : VENETI, GALLIA TOGATA.

Placement initial

— Romain : (VENETI) Crassus ; VIIe légion ; 1*8-4 ; (PROVINCIA I) 1*6-4.

— Gaulois : (TARBELLI) TARBELLI, Boii, Elusates, Tarusates ; (BIGERRIONES) BIGERRIONES, Convenae, Consoranni, Auscii, Sotiates.

Conditions de victoire

— Romain : contrôler les 2 régions du secteur AQUITANI et détruire l'oppidum sotiate.

— Gaulois : éviter une victoire romaine.

Des Helvètes aux Germains

Historique. Les Helvètes qui avaient autrefois suivi les Cimbres et les Teutons dans leurs migrations, décident au début de l'année 696 AU d'aller s'établir sur les bord de l'océan Atlantique, leurs terres de la Suisse actuelle étant menacées par la poussée des peuples germaniques. Au total, 368.000 barbares, dont 92.000 portant les armes (Helvètes et peuples de leur mouvance) se concentrent au nord de Genava (Genève) après avoir ravagé leur pays afin de ne pas pouvoir faire marche arrière. César, qui trouve enfin l'occasion d'intervenir en Gaule, se précipite à Genava avec une légion. Il coupe le pont sur le Rhin et fortifie 28 km de rives pour leur interdire tout passage et protéger ainsi la Provincia. Les Helvètes et leurs compagnons de route négocient alors le libre passage auprès des Séquanes et des Eduens. César, avec toutes ses troupes arrivées de Cisalpina, les rejoint finalement près de Bibracte et les anéantit dans une sanglante bataille rangée (seuls 110.000 Gaulois échappèrent au massacre et retournèrent chez eux). César, fort de cette victoire, obtient l'alliance des Eduens et se porte sur le Rhin où Ariovistus s'apprête à faire passer le fleuve à son imposante armée de Germains. A Vesontio (Besançon), où elle fait halte, l'armée romaine est prise de peur à l'idée d'avoir à combattre des

	Tribu		Chef		Oppidum		Révoltes	
CELTÆ 1	LINGONES	3	Lingones		Andematunnum	1		
	Tricasses	2						
	SENONES	4	Drappès		Agedincum	3		
					Vellaunodunum	1		
	CARNUTES	4	Cotuatos		Genabum	3		
	Turones	3						
	PARISII	3	Parisii		Lutecia	3		
	Meldi	1						
CELTÆ 2	NEMETES	1						
	Triboci	1						
	Vangiones	1						
	TREVERI	4	Cingétorix					
	MEDIOMATRICI	2			Divodurum	3		
	Leuci	2						
CELTÆ 3	VENETI	3	Veneti		Corbilo	3		
	Andecavi	2	Dumnacos					
	Corio-Solitæ	2						
	Namnetes	2						
	Osismii	1						
	Redones	2						
	UNELLI	2			Cusedio	1		
	Abrincatui	1						
	Baiocassi	1						
	Essuvii	1	Viridorix	*				
	Lexovii	1						
	Seii	1						
	Viducasses	1						
	AULERCI EBUROVICES	3	Camulogène		Mediolanum	1		
	Aulerci Diablentes	2						
	Aulerci Cenomanni	2			Suindinum	1		
CELTÆ 4	PICTONES	3	Duriatos		Limonum	3		
	SANTONES	3	Santones		Mediolanum	1		
	LEMOVICES	3	Sedulos					
	Petrucorii	2						
CELTÆ 5	AEDUII	5	Eporedorix		Bibracte	5		
	- Ambarii	1			Decetia	3		
	- Segusiavi	2			Matisco	1		
	ARVERNI	5	Vercingetorix	*	Gergovia	5		
			Vercassivelaun					
	- Cadurci	2						
	- Gabali	2	Lucterios					
	- Ruteni	2						
	- Vellavi	2						
	BITURIGES	4	Bituriges		Avaricum	3		
	Boii	1			Noviodunum	1		
	NITIOBROGES	3	Teutomatos		Uxellodunum	5		
	Bituriges Vivisci	1						
	Vasates	1						
	SEQUANI	4	Costicos		Vesonti	3		
	Mandubi	1			Alesia	5		
	HELVETI	3	Helveti					
	Ravrici	1						
AQUITANI	BIGERRIONES	2						
	Convenae	1						
	Consoranni	1						
	Auscii	1						
	Sotiates	1			Oppidum Sotiates	1		
	TARBELLI	1						
	Boii	1						
	Elusates	1						
	Tarusates	1						
BELGÆ	BELLOVACI	5	Corréos		Bratuspantium	1		
	Caleti	1						
	Veliocasses	1						
	Viromandui	1						
	SUESSIONES	4	Galba		Noviodunum	3		
	Catuellauni	1						
	Silvanectes	1						
	REMI	3	Remi		Bibrax	3		
					Durocorturum	1		
	MENAPII	2						
	Morini	2						
	ATREBATES	2	Comnios	*	Nemetocenna	1		
	Ambiani	2						
	NERVII	4	Buduognatos		Bagacum	1		
	ATUATUCI	2						
	Caerosi	1						
	Paemani	1						
	EBURONES	3	Ambiorix	*	Atuatuca	3		
	Batavi	2						
	Condusi	1						
GALLIA TOGATA	PROVINCIA I				Narbo			
	PROVINCIA II				Vienna			
	CISALPINA							
BRIT.	BRITANNIA		Cassivelaun					
GERM	GERMANIA		Ariovistus					

Germains. César transforme cette panique en enthousiasme grâce à un de ses discours dont il a le secret. Il conduit ses légions à la rencontre d'Ariovistus dans la plaine d'Alsace où il remporte la victoire après un combat acharné et longtemps indécis. Les Romains prennent alors leurs quartiers d'hiver chez les Séquanes : la colonisation de la Gaule est entamée.

Année : 696 AU (58 av. J.-C.)

Début : Aprilis **Fin** : November

Contrôle des régions

— Romain : Gallia Togata.

Placement initial

— Romain : (Provincia II) Caesar, VIIe légion ; (Cisalpina) Labienus, Crassus, Trebonius, Cicero ; VIIIe, IXe, Xe, XIe, XIIe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 6-4#2.

— Gaulois : (Helveti) Helveti, Ravrici.

Renforts

— Romain : Julius (.) 2*8-4.

— Gaulois : Julius (Germania) Ariovistus ; 10*6-6 ; 5*8-6.

Conditions de victoire

— Romain : éviter une victoire gauloise et empêcher les Germains de contrôler la région Sequani.

— Gaulois : contrôler avec des unités Helveti la région Pictones ou la région Santones.

— Tout autre résultat est un match nul.

Règles spéciales

— Placer un marqueur Terre brûlée sur la région Helveti au début du jeu.

— Les Helveti ont une valeur de mobilisation de 5.

— Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.

— Aucun oppidum ne peut être utilisé par les Helveti ou les Germains.

— Le secteur Belgae est inaccessible aux unités des Germains.

— Au début de la phase de Mouvement gauloise, les Helveti peuvent tenter de négocier leur passage avec une tribu du secteur où ils veulent entrer. Le joueur Gaulois désigne la région vers laquelle il veut faire mouvement avec une force Helveti et jette un dé. Un résultat de 1 ou 2 interdit le mouvement (les forces Helveti restent dans la région où elles se trouvent) ; 3, 4 ou 5 est sans effet ; 6 permet le mouvement et la révolte d'une tribu de cette région ayant une valeur de mobilisation inférieure ou égale à 3, au choix du joueur Gaulois. Il ne peut y avoir qu'un jet de dé par région au cours du scénario.

La dernière révolte

Historique. Après Alésia, César prend ses quartiers d'hiver à Bibracte chez les Eduens. La Gaule entière était vaincue. Cependant, quelques tribus, fortes de la preuve administrée par Vercingétorix que, bien commandés et unis, les Gaulois peuvent vaincre les Romains, tentent leur dernière chance de chasser César en une ultime révolte. Mais César, encore une fois, réagit très vite et isole ses adversaires. Il sème la terreur chez les Bituriges en janvier et chez les Carnutes en février. Pendant qu'une partie de ses troupes poursuivent Dumnacos et ses Pictons dans l'ouest de la Gaule, César fait campagne contre les orgueilleux Bellovaques et leurs alliés qu'il soumet après quatre mois d'embuscades et de guerre de position. Dernier avatar, César doit mener un long siège devant Uxellodunum où se sont réfugiés les Cadurques de Luctérios et les bandes gauloises hétéroclites du Sénon Drappès. Il vient à bout de la place en la privant d'eau. Vainqueur, il fait couper, pour l'exemple, les deux mains à tous les Gaulois pris dans l'oppidum avant de les renvoyer chez eux... La guerre des Gaules se termine sur cet horrible épisode.

Année : 703 AU (51 av. J.-C.)

Début : Hiems **Fin** : November

Contrôle des régions

— Romain : contrôle toutes les régions non contrôlées par le Gaulois.

— Gaulois : Pictones, Carnutes, Bellovaci, Eburones, Treveri.

— contestée : Arverni, Bituriges.

Placement initial

— Romain : (Aedui) Caesar, Antonius, Fabius ; Ière, Ve, VIe, XIe, XIIIe, XIVe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 2*8-4 (Mediomatrici) Labienus ; VIIe, XIIe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 1*8-4 (Remii) Cicero ; VIIIe, IXe légions (Arverni) Trebonius ; Xe légion (Bituriges) Crassus ; XVe légion.

— Gaulois : (Carnutes) Carnutes ; (Treveri) Treveri ; (Pictones) Pictones ; (Arverni) Cadurci ; (Bituriges) Bituriges ; (Bellovaci) Bellovaci ; (Eburones) Eburones.

Conditions de victoire

— Romain : contrôler toutes les régions contrôlées par le Gaulois ou contestées au début du scénario.

— Gaulois : éviter une victoire romaine.

Règles spéciales

— Les forces gauloises peuvent utiliser un oppidum situé dans une région où il n'y a pas de tribu révoltée au début du scénario, sur un jet de dé inférieur ou égal à 4.

— Les Gaulois ne peuvent pas entrer dans le secteur Aquitani.

Le coin du bricoleur

La plupart des pions de Bellum Gallicum sont double face. Afin d'obtenir un meilleur résultat, nous vous conseillons de les « monter » en intercalant une planche de carton ou de kadapak (disponible dans toutes les boutiques de modélisme) de 3 mm d'épaisseur entre les deux faces. Faites attention, au moment du collage, que les limites des pions coïncident. Pour le découpage, un cutter et une règle métallique semblent tout indiqués. Procédez avec application en tenant le cutter bien vertical afin de ne pas « mordre » sur la face opposée du pion du fait d'une découpe en biais.

La guerre des Belgae

Historique. Après sa victoire sur Ariovistus, César installe ses légions en quartiers d'hiver chez les Séquanes avant de regagner la Cisalpine. Le calme règne de nouveau en Gaule. Cependant, durant tout l'hiver 697-698 AU, les tribus belges, réputées pour être les plus belliqueuses des tribus celtes, préparent une grande révolte contre les Romains qu'ils soupçonnent de vouloir venir faire campagne également chez eux. A la nouvelle du complot, César lève à ses frais deux nouvelles légions en Cisalpine (XIIIe et XIVe légions) et fonce rejoindre son armée avec elles. Côté belge, la puissante tribu des Rèmes refuse de participer à la rébellion et se place sous la protection des Romains. Profitant des circonstances, César se rend à marche forcée chez eux et y obtient ravitaillement et renseignements sur les plans des révoltés. Il peut alors agir très vite : tout en envoyant la cavalerie éduenne, alliée des Romains, faire diversion chez les Bellovaques, il fond sur l'armée des Belges rassemblée au nord de l'Aisne. Conduite par les Suessions et forte pourtant de plus de 300.000 hommes, celle-ci ne résiste pas longtemps aux légions. Après cette victoire, César conquiert la capitale des Suessions, Noviodunum, et obtient leur soumission. Dans le même temps, grâce à la médiation des Eduens, les Bellovaques obtiennent, en échange de leur reddition, le statut « d'amis et d'alliés du peuple romain ». C'est ensuite au tour des Ambiens de capituler. Reste à défaire le noyau dur de la rébellion conduit par les Nerviens, les plus farouches de tous les Gaulois, et leurs alliés atrebates et viromanduens. La campagne est plus difficile. César est surpris alors que ses troupes établissent leur camp au bord de la Sambre. Le sort, après avoir longtemps balancé, penche pour les Romains grâce à l'arrivée sur le champ de bataille des légions de l'arrière-garde. Les Nerviens abattus, César termine la pacification des Belges par la prise de l'oppidum des Attuatuques et le massacre de ces derniers.

En cette année 698 AU, César a démontré l'étendue de sa puissance. Il n'y aura plus de véritable bataille rangée avant 702 AU et l'action de Vercingétorix, tellement les Gaulois ont été surpris par la défaite des Belges, les plus vaillants d'entre eux.

Année : 697 AU (57 av. J.-C.)

Début : Martius **Fin** : November

Contrôle des régions

— Romain : Sequani, Aedui, Remi, Gallia Togata.

Placement initial

— Romain : (Sequani) Labienus, Crassus, Trebonius, Fabius, Cicero, Antonius ; VIIe, VIIIe, IXe, Xe, XIe, XIIe légions ; 2*[2]-2 ; 2*[2]-1 ; 2*4-2 ; 6-4#1 ; 6-4#2 ; 2*8-4 (Cisalpina) Caesar ; XIIIe, XIVe légions ; (Remi) Remi.

— Gaulois : (Bellovaci) Bellovaci, Caleti, Veliocasses, Viromandui ; (Suessiones) Suessiones ; (Menapii) Menapii, Morini ; (Atrebates) Atrebates, Ambiani ; (Nervii) Nervii ; (Atuatuci) Atuatuci ; (Eburones) Eburones.

Conditions de victoire

— Romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est en révolte au début du scénario.

— Gaulois : éviter une victoire romaine.

Règles spéciales

— Les Bellovaci ne peuvent sortir de leur région et les unités des autres tribus révoltées ne peuvent y entrer. Ils ne peuvent donc combattre en bataille rangée qu'aux côtés des tribus de leur région (Veliocasses, Caleti) à l'exception de toute autre.

Conception et développement :
Frédéric Bey et Marc Brandsma
Graphisme :
Sandrine Gestin, Didier Guiserix
Test du jeu : Hervé Baratte, Frédéric Bey, Marc Brandsma, Pascal Da Silva.

A paraître dans CB 69 :

— les règles du jeu de campagne ;

— 5 scénarios : La guerre d'Armorique (698 AU), La neige et le sang (701 AU), Le débarquement en Britannia (700 AU), Le passage du Rhin (699 AU), L'année de Vercingétorix (702 AU) ;

— des pions supplémentaires ;

— aides de jeu, commentarium auctoris.

Les wargameurs amateurs de combats aériens sur « papier » peuvent-ils trouver un quelconque intérêt à utiliser des simulateurs de vol ? Claude Esmein répond oui, et pour aider les pilotes en herbe à se lancer, propose et commente une sélection de logiciels actuellement disponibles.

La 3D pour les exercices pratiques

Des biplans de 1914 au F-117A de la guerre du Golfe, du F-4 Phantom II intercepteur de la Navy au B-52 (un peu bricolé, il est vrai), en passant par le chasseur-bombardier sous toutes ses formes, les simulateurs de vol disponibles sur le marché nous proposent actuellement de prendre les commandes de tous les appareils dignes d'intérêt. Enfin, presque tous. En tout cas, tous les types de missions sont, depuis peu, représentés.

Mais pourquoi un article sur les simulateurs de vol dans Casus Belli, et surtout dans la section wargame ? La réponse est simple... Ces logiciels jouent, pour l'amateur de wargame aérien sur papier, le même rôle que les simulateurs de vol « grandeur nature » pour les pilotes d'avions de combat : ce sont des systèmes d'entraînement ou, si vous préférez, des aides de jeu. Je m'explique : *Air Force, Flight Leader, Air War, Air Superiority* et *Air Strike* sont des jeux excellents. Et leurs « grognards » y excellent. Mais ceux-là oseront-ils me dire, les yeux dans les yeux, qu'ils ont compris – et surtout assimilé – dès les premières parties toutes les subtilités des manœuvres, des facteurs de charge (les G), des effets de la configuration (lisse, 1/2 lisse, chargé) sur le comportement de l'avion, des vitesses et attitudes relatives et, surtout, des altitudes relatives, à moins d'avoir fait Math spé ou avoir soi-même déjà piloté ? Et je ne parle pas des particularités des systèmes d'armes aériens : missiles à autodirecteur infrarouge ou radar (ce dernier cas se décomposant en passif, semi actif ou actif), détection, accrochage, guidage en vol, contre-mesures électroniques*, manœuvres évasives.

On est là bien loin du combat d'infanterie subtactique, où la seule difficulté provient de la détermination de la ligne de visée, cette bonne vieille LoS.

C'est dans cette aide à l'apprentissage que réside, à mes yeux, tout l'intérêt des simulateurs de vol. Un peu de mal à appréhender le *high yo-yo* ou à éviter l'*overshoot* au cours d'une manœuvre en ciseaux ? *No problemo*... Vous vous asseyez tranquillement devant votre bécane, un manuel de wargame aérien (ou mieux, *Fighter Combat* de R.L. Shaw, dont on ne vantera jamais assez les mérites) ouvert à la bonne page à côté du clavier, vous lancez votre simulateur, et vous vivez la situation en trois dimensions et en temps réel... Rien de tel pour progresser vite ou affiner sa technique. Le seul risque est que, ayant succombé aux charmes de la 3D, du temps réel et, surtout, du combat en aveugle, vous éprouviez des réticences à revenir au papier...



Le couple simulateur-ordinateur

On ne traitera ici que des simulateurs de combat aérien. Exit donc *Flight Simulator* de Microsoft qui, s'il comporte bien une vague possibilité de combat en biplan, a cependant pour principal objet de permettre des économies aux apprentis pilotes de Cessna. Exit également les simulateurs d'hélicoptères de combat (*LHX* et *Gunship 2000*), qui sont des simulateurs de combat aéroterrestre. *A-10* et *Stormovik* (SU-25) ne seront pas traités car leurs missions sont également trop typées aéroterrestre et *tank-busting*. Exit enfin les jeux sur console ou sur ordinateur qui s'approchent trop du jeu d'arcade (*Afterburner, Snow Strike*...).

En matière de machines, ne seront abordés que les jeux sur PC et compatibles. L'établissement de la configuration est simple : un affichage VGA, un joystick, une carte type AdLib ou Sound Blaster (sous peine de devoir couper le son au bout de trois minutes tellement le bruitage des moteurs est pénible sur le haut-parleur interne du PC), et surtout une machine rapide, mais dont on peut contrôler la vitesse. Elle doit être rapide parce que sinon des saccades apparaîtront dans l'animation des images. Ce ne serait pas trop grave si ces saccades se limitaient au paysage mais, naturellement, c'est lors des manœuvres brusques liées au combat tournoyant qu'elles sont le plus sensibles ; on peut alors dire adieu aux bienfaits du temps réel.

Une configuration à base de 386SX à 20MHz me paraît le minimum compte tenu de la gourmandise sans cesse croissante des logiciels en temps machine ; à l'heure actuelle un 486SX/20 représente le *nec plus ultra*. Mais il faut également être en mesure de pouvoir régler la vitesse de fonctionnement de la machine, sous peine de voir certains simulateurs inexploitables. Certains logiciels sont en effet mal élevés : ils ne se calent pas sur l'horloge interne, mais suivent bêtement la fréquence du processeur. Ainsi, s'ils ont été conçus pour fonctionner sur un processeur donné, ils ne seront à proprement parler pas pilotables sur une machine plus rapide. C'est notamment le cas pour *A-10 Tank Killer* et pour *Falcon AT* : réactions exagérément amplifiées et encadrement de la planète garanti sur un 386DX à plus de 8 MHz... Heureusement, les éditeurs sont de plus en plus soigneux, et de tels cas ne se reproduisent plus.

Biplan ? Apogée du moteur à pistons ? Jet ?

Le choix d'un simulateur dépend de la nature de votre âme de pilote.

D'abord définir la période. Pour la Première Guerre mondiale, un choix s'impose : *Red Baron*. C'est le plus abouti en ce qui concerne cette époque. Le nombre d'appareils représentés permet de réellement ressentir l'évolution gigantesque qui s'est produite durant ces quatre années. Pour la Seconde Guerre mondiale, le choix est, comme pour le wargame papier, assez limité. Lucasfilm est bien présent avec *Battlehawks 1942* (Pacifique), *Their finest hour* (bataille d'Angleterre) et *Secret weapons of the Luftwaffe*. Bonne animation, bonne sensation d'évolution technologique des appareils au fil du conflit, notamment entre les chasseurs de *TFH* et de *SWOTL*. En outre, la difficulté de reconnaître en visuel l'ami de l'ennemi est très bien rendue ; vous risquez plus d'une fois de tirer sur les vôtres... Un grand regret : pas de possibilité de piloter des appareils soviétiques et français.

Si vous hésitez quant à l'époque, *Yeager Air Combat* est fait pour vous. Couvrant Seconde Guerre mondiale et les guerres de Corée et du Vietnam, il est à ma connaissance le seul à proposer de piloter les Sabre et Mig-15 du début des années 50.

Pour la période contemporaine, le choix est très vaste : *Falcon AT, Jetfighter 2, F-15 Strike Eagle II, F-29 Retaliator, F-117A, F-16 Combat Pilot, Mig-29, F-14 Tomcat, Bomber, Megafortress, Flight of the Intruder*...

Ensuite, il faut déterminer le type de mission que vous préférez. Si la supériorité aérienne est votre tasse de thé, *F-14 Tomcat* et *Yeager Air Combat* s'imposent. *F-14* ne présente que des

Joystick et pions dans le même cockpit ou de l'intérêt des simulateurs de vol

missions de combat aérien et, à la limite, d'interception ; dans bien des cas, en effet, le choix du combat tournoyant vous appartiendra, car les adversaires apparaissent suffisamment loin pour que vous les éliminiez en frontal à coups de missiles. *Yeager*, de son côté, n'offre que quelques cas de mitraillage d'objectifs au sol. Le reste des missions se passe en l'air.

Si vous vous sentez particulièrement à l'aise dans l'attaque au sol, *Bomber* vous offrira une vaste palette de chasseurs-bombardiers, et *Megafortress* vous mettra dans la peau d'un équipage de B-52. *Bomber* propose pas moins de 6 appareils pilotables (Tornado, F-4, F-111, Saab Viggen, Mig-27 et F-15E). Les séquences de combat aérien sont strictement limitées à l'autodéfense par tir de Sidewinder ou équivalent. Et mieux vaut éliminer l'adversaire le plus vite possible, car vos zincs, chargés comme des baudets à l'aller, sont trop peu manœuvrables pour espérer tenir tête à un chasseur sauf, peut-être, le F-15E débarrassé de ses charges air-sol. De toute manière, le système de visée en combat canon est tout à fait inadapté au mode air-air.

Megafortress est le seul simulateur de bombardier stratégique post 2e GM existant. L'approche est ici très particulière. Adapté du roman de Dale Brown, *Flight of the old dog*, ce simulateur vous place aux commandes d'un B-52, laboratoire volant en matière de furtivité. C'est le royaume de l'électronique. Le pilotage n'a que très peu d'importance. On est la plupart du temps en pilote automatique, et on passe son temps à sauter d'un poste d'équipage à l'autre : pilote (en dehors du décollage/atterrissage et du ravitaillement en vol, essentiellement réglage des moteurs et extinction des incendies), copilote (surveillance de la plupart des systèmes électriques et mécaniques), navigateur, officier de guerre électronique (brouillage et leurrage) et officier de systèmes offensifs (acquisition et traitement des cibles à l'aide d'un arsenal aussi impressionnant en volume qu'en possibilités de choix). C'est le seul simulateur qui présente de manière réaliste cet aspect majeur des opérations modernes qu'est la guerre électronique : brouiller est délicat, demande une attention de tous les instants et, surtout, ne marche pas à tout coup.

En cas d'indécision, sachez que *Flight of the Intruder, Mig-29, F-15 II, TFH* et *SWOTL* traitent les deux aspects, air-air et air-sol, avec la même qualité. *Falcon* et *JF2* sont bien meilleurs en combat aérien. *F-16 Combat Pilot* et *F-117A* traitent beaucoup mieux l'attaque au sol. *F-117* ne devrait d'ailleurs pas du tout envisager le combat aérien actif, seulement les contre-mesures. La possibilité est prévue : on peut jouer en mode « vrai » F-117, c'est-à-dire avec une capacité d'emport limitée et sans canon.

Quel degré de réalisme souhaitez-vous ?

Et, tout d'abord, quelle est votre priorité en termes d'environnement ? Désirez-vous un paysage très détaillé, type carte de *Flight Leader* (toutes proportions gardées), ou une carte type *Air Strike* vous suffit-elle ? Rappelez-vous, à ce propos, que le détail du terrain est gourmand en temps machine et que, pour garder une animation de qualité, il vous faudra un ordinateur d'autant plus puissant... Si les reliefs en « fil de fer » ont heureusement disparu depuis longtemps, on est encore loin des simulateurs professionnels utilisés par les forces aériennes, bien que le fossé tende à se réduire.

Dans le premier cas, les produits Microprose tiennent le haut du pavé : *F-15 II* et, surtout, *F-117A* dans lequel, lorsque l'on survole le Koweït, on aperçoit les puits de pétrole en feu... Viennent ensuite *Yeager, Intruder* (qui simule bien l'attaque tous temps), Bomber (au degré de visibilité réglable), *Red Baron* (réalisation plus facile puisque la vitesse des appareils est nettement plus faible), *TFH, SWOTL* et *Megafortress. JF2* est plus limité. *F-14* et *F-16* sont très loin derrière, mais essentiellement à cause du mode vidéo retenu qui est d'assez mauvaise qualité.

Ne croyez cependant pas que le degré de détail ne soit utile que pour l'attaque au sol : un terrain bien conçu réduit la visibilité des appareils adverses et accroît donc le réalisme.

En ce qui concerne le réalisme de pilotage, *F-15 II* et *F-117A* se font un peu tirer l'oreille. Le pilotage est trop facile, et il ne faut pas hésiter à jouer de la commande de réglage du joystick afin d'accroître les réactions de l'appareil. *JF2* et surtout *Falcon* sont les plus sensibles.

Quant au combat lui-même, pas de défaut majeur pour les simulateurs de la Première et de la Seconde Guerre mondiale. La portée des armes et l'efficacité des contre-mesures sont exagérées dans *F-15 II* et *F-117*; la détection aussi, mais la faute est moins flagrante dans la mesure où ils sont censés recevoir en permanence des informations de la part d'Awacs. A l'inverse, dans *JF2* et *F-14*, les portées de détection et d'interception sont insuffisantes, en particulier pour les missiles Phoenix. C'est dans *Bomber, Falcon* et surtout *JF2* que les séquences d'accrochage, de verrouillage et de tir sont les plus réalistes. Mais *Intruder* et *Yeager* ne sont pas en reste, en particulier dans le cas des missiles à guidage semi actif Sparrow (Phantom) : que la cible disparaisse de l'écran du radar et le missile est perdu dans la nature. Les dégâts de votre appareil sont, de leur côté, largement sous-estimés, sauf pour *Megafortress* et *Bomber. Yeager, JF2* et *Falcon* sont assez bons et, ici encore, *F-15 II* et *F-117* trop indulgents : jusqu'à dix fois plus de coups au but pour vous forcer à l'éjection que dans *Megafortress*, où vous ne pouvez justement pas vous éjecter. La qualité de l'ennemi est assez souvent réglable, mais c'est toujours chez Microprose qu'il est le plus médiocre.

Alors lequel choisir ?

J'espère vous avoir convaincu des mérites des simulateurs de vol. Ils sont une aide réellement précieuse. Le plus didactique est certainement *Yeager Air Combat* (pistons et deux générations de jets). Je conseillerai ensuite *JF2*, qui propose de piloter les F-14, 16, 18 et 23. *Bomber* est vraiment bon pour l'attaque au sol, et il faut avoir joué au moins une fois à *Megafortress*.

Les deux plus désagréables sont certainement *F-16* et *F-14*, car la mauvaise qualité d'image fatigue très vite les yeux. *Mig-29* est à peine meilleur, mais c'est actuellement la seule possibilité de piloter cet appareil. *F-29* ne brille ni par sa réalisation, ni par son pilotage.

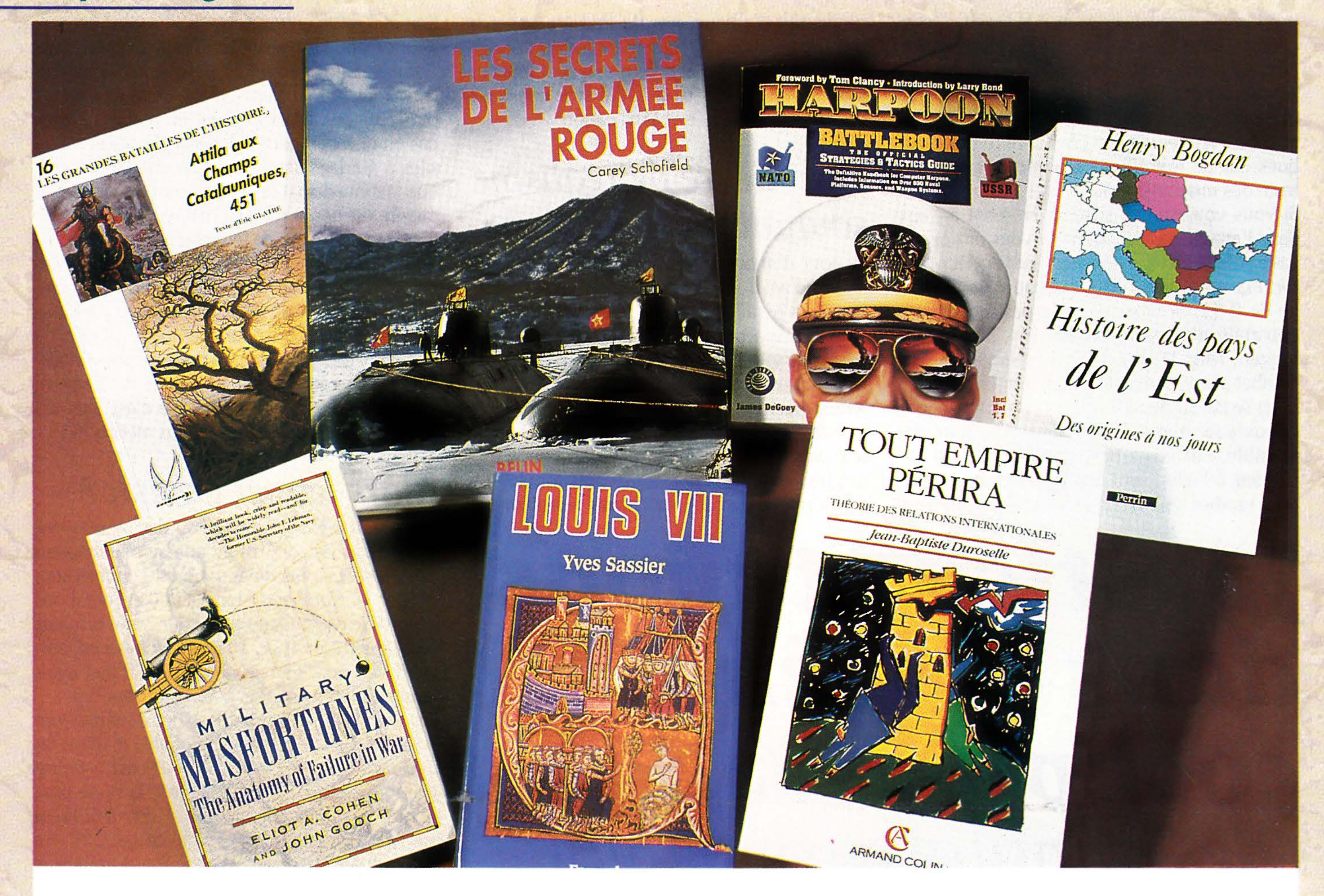
Mon plus gros regret : l'absence d'appareils français. Les seuls représentés sont les Mirage F-1 (très mal d'ailleurs, puisqu'ils sont affublés d'une voilure delta) chez Microprose, et Mirage 2000 dans *Bomber*, et encore est-il impossible de les piloter ; ils tiennent juste le rôle d'opposants. A quand un vrai simulateur de 2000DA ou N', de Mirage III en version française et export remaniée (Kfir israélien) et, pourquoi pas, de tous ces superbes vieux jets que GDW nous avait fournis dans *Desert Falcons* : Meteor, Vampire, Hunter, Super Mystère, Skyhawk, Mig-19... et tous les autres qui méritent le détour : Crusader, Starfighter, Skyraider, Super Sabre...

Je ne vois qu'une seule chose à reprocher à ces simulateurs : l'encombrement des machines est encore trop important (les écrans des portables sont inexploitables) et les communications téléphoniques trop chères pour permettre d'envisager sérieusement le développement des logiciels autorisant l'affrontement de deux pilotes humains.

Alors, après avoir affûté son pilotage sur écran, retour à nos bonnes vieilles cartes papier !

Claude Esmein

** L'expression mérite d'ailleurs explication. Il s'agit en fait de contrer des mesures électroniques et pas seulement, comme on le voit souvent mentionné, d'utiliser des moyens de contre mesures ne faisant appel qu'à l'électronique. Ainsi, les «flares», petites boules de métal incandescent destinées à leurrer les missiles à guidage infrarouge, et les «chaffs», nuages de paillettes de métal et de fibre de verre leurrant, eux, les missiles à guidage radar, sont bel et bien des contre mesures électroniques bien que ne faisant aucunement appel à l'électronique. Une nouvelle fois, les traducteurs sont allés trop vite, et les CME ne se cantonnent pas au brouillage.*



Les inspis de Laurent Henninger

● **Les secrets de l'Armée rouge**, de la journaliste britannique Carey Schofield, est un véritable bijou. L'auteur a passé près de deux années à effectuer son reportage dans les unités de l'armée soviétique. Elle est allée partout, a pu tout voir et tout photographier, interviewer qui bon lui semblait. Marine, armée de l'air, armée de terre, bataillons disciplinaires, parachutistes, et même Spetznaz, ont été visités et étudiés avec soin ! La seule restriction que les autorités avaient émise portait sur les fusées stratégiques. Agrémenté de nombreuses et superbes photographies pour lesquelles, il y a ne serait-ce que cinq ans, le moindre spécialiste de l'Otan aurait versé un pont d'or, cet ouvrage vaut également pour la qualité de ses textes. Outre de bons commentaires techniques et tactiques, Carey Schofield a fait œuvre de *grand* et *vrai* journalisme, comme on aimerait en voir plus souvent. Elle a su se pencher sur la vie et la mentalité des hommes et des femmes qui composent cette armée ; leurs joies, leurs peines, leurs soucis, leur vie quotidienne, leurs aspirations, leurs ambitions et titres de gloire, les séquelles de la guerre d'Afghanistan, tout y est passé au crible, sans complaisance. Ainsi, j'ai particulièrement apprécié l'intelligence avec laquelle l'auteur comprend et explique les traits fondamentaux de la pensée militaire soviétique, et, par-delà cette dernière, les fondements de la mentalité russe, « l'âme slave » comme on l'appelle souvent. Ce reportage est tout simplement époustouflant ! Vous y apprendrez aussi bien les différentes astuces des soldats de ce pays pour déjouer les pièges disciplinaires de la hiérarchie militaire, que les diverses façons de cacher des cigarettes dans son calot pour que l'officier ne les découvre pas, mais aussi les méthodes de combat des Spetznaz, l'organisation des régiments blindés et mécanisés, les programmes des académies militaires, les méthodes d'entraînement des pilotes, et j'en passe... Contrairement aux journalistes français, Carey Schofield n'hésite pas à faire part au lecteur de son admiration pour tel ou tel fait qu'elle juge digne d'être relevé, ni de dénoncer ce qu'elle estime scandaleux. Cela s'appelle tout simplement de l'objectivité, de la conscience professionnelle, et de l'investigation en profondeur dans le but d'informer réellement le public et de faire progresser la connaissance. Elle mérite ni plus ni moins que le prix Pulitzer !
Publié aux éditions Belin, à Paris.

● Le numéro 16 de la série *Les grandes batailles de l'Histoire* est paru. Il est consacré à **Attila aux Champs catalauniques**, 451 (après J.-C. bien sûr). Au V[e] siècle, l'Empire romain d'Occident est la proie des barbares de toutes sortes, mais les Huns, peuple turc venu d'Asie centrale, furent sans doute parmi les plus destructeurs d'entre eux. Alors qu'ils déferlent sur la Gaule, Romains et barbares germaniques s'unissent pour mettre fin à leurs exactions. La rencontre décisive se produira en Champagne, au lieu-dit des Champs catalauniques. L'auteur, Eric Glatre, ne se contente pas de décrire la bataille proprement dite ainsi que les forces en présence, il analyse également l'ensemble de la campagne au niveau stratégique, et, chose aussi utile qu'importante, fait le point sur cette période extrêmement trouble et complexe de décadence de l'Empire romain.
Publié par les éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

● **Louis VII** reste sans doute l'un des moins connus de nos rois. Littéralement « coincé » entre les règnes brillants de son père, Louis VI le Gros, et de son fils, Philippe Auguste, le malheureux Louis VII, malgré un règne personnel extrêmement long, ne passa jamais véritablement à la postérité. L'injustice est réparée avec la biographie que l'historien et juriste Yves Sassier lui consacre. Par son mariage avec la célèbre Aliénor d'Aquitaine, il agrandit considérablement le royaume de France. Leur mariage devra pourtant être annulé quelques années plus tard. La belle s'en ira épouser alors le futur roi d'Angleterre et l'Aquitaine quittera le giron du royaume français... Le grave différend franco-anglais qui débouchera plus tard sur la guerre de Cent Ans trouve ici une de ses sources. Premier roi de France à partir en croisade, il devra mener à son retour un dur combat dont l'enjeu sera la survie de la dynastie capétienne. Il ne pourra toutefois empêcher la montée des Plantagenêt d'Angleterre. S'appuyant sur le clergé, il fera preuve de sagesse en continuant l'œuvre de juriste de son père, et renforcera la puissance royale et l'assise juridique de son pouvoir par un jeu politique nuancé et intelligent.
Ce livre est une leçon de clairvoyance, de sagesse et de continuité politique. Il ravira les adeptes des grands jeux de négociation à la Empires in Arms, Republic of Rome, World in Flames, Imperium Romanum, ou Pax Britannica.
Publié aux éditions Fayard.

● **Histoire des Pays de l'Est**, de Henry Bogdan, sera également indispensable à ces mêmes joueurs, mais aussi aux wargameurs « normaux » qui se passionnent pour l'histoire d'une partie de l'Europe où les conflits

ne manquèrent pas. Après plus de quarante ans de glaciation stalinienne, l'Europe de l'Est fait une rentrée fracassante sur l'échiquier géopolitique. Cet ouvrage permettra de se plonger avec délice dans le passé de ces pays - souvent inconnu du grand public français - afin d'en comprendre les soubresauts présents et à venir. C'est en effet le moment ou jamais de redécouvrir l'autre moitié de notre continent, celle où des événements majeurs vont se produire, en attendant qu'elle nous rejoigne enfin pour participer à notre destin commun.
Publié aux éditions Perrin.

● Encore un livre pour les « diplomates » ! **Tout Empire périra**, de Jean-Baptiste Duroselle, le « pape » français des relations internationales, est, à l'heure actuelle, LE manuel de diplomatie que tous les pratiquants de jeux de stratégie multijoueurs se doivent impérativement de lire, relire et posséder dans leur bibliothèque. Son sous-titre, *Théorie des relations internationales*, est, à lui seul, tout un programme. N'hésitant pas à illustrer son propos d'exemples historiques antérieurs à ces cinquante dernières années, l'auteur explicite avec une grande clarté tous les concepts de cet art diplomatique que les Français poussèrent autrefois à son plus grand raffinement. Ce livre restera une véritable petite bible sur le sujet.
Publié aux éditions Armand Colin.

● **Military misfortunes** est un ouvrage en anglais, de Eliot A. Cohen et John Gooch. Les auteurs tentent d'y répondre à la question suivante : pourquoi des armées réputées compétentes essuient-elles parfois de graves revers ? À travers plusieurs exemples historiques (les opérations anti-sous-marines dans l'Atlantique en 1942, la guerre du Kippour de 1973, les Dardanelles en 1915, la défaite de la VIIIe armée américaine en Corée en 1950, la campagne de France de 1940), Cohen et Gooch apportent plusieurs éléments de réponse. Selon eux, ces désastres sont le produit de plusieurs types d'incompétences : incapacité à apprendre des événements, incapacité à anticiper sur les événements, incapacité à s'adapter. Clair, lumineux, systématique, intelligent, efficace, ce livre s'inscrit dans cette tradition anglo-saxonne de critique sans concession des institutions politiques et militaires, et se montre constructif en concluant sur des propositions de mesures à prendre pour remédier à ce genre de catastrophes. Ah ! si les Français savaient se montrer aussi positifs...
Publié chez Vintage Books, à New-York. Peut être commandé à la FNAC internationale, bd St-Germain, à Paris Ve.



● **Harpoon Battlebook** est un recueil d'aides de jeu pour Harpoon sur ordinateur ! Il contient une présentation générale de ce jeu, avec un historique de sa genèse. Suivent un chapitre de conseils tactiques généraux très bien faits et un chapitre entier constitué par le *replay* d'un scénario. Puis, vous trouverez tout ce qu'il faut savoir pour créer vos propres scénarios. La plus grosse partie de l'ouvrage consiste ensuite en une étude détaillée – avec conseils tactiques – de tous les types de bâtiments, aéronefs, senseurs et systèmes d'armes navals auxquels vous pourrez être confronté. Enfin, les (longues) annexes contiennent les caractéristiques de toutes ces terrifiantes productions de la technologie contemporaine. De nombreuses caractéristiques présentées dans cet ouvrage ne sont pas trouvables dans la boîte du jeu proprement dite. Autant dire qu'il est indispensable aux *aficionados* et je sais qu'ils sont nombreux – pour ma part, je commence seulement à m'y mettre.
Publié chez Prima Publishing, à Rocklin, Californie. Disponible à la FNAC internationale.



Laurent Henninger

Panorama de la presse wargame

◆ **The Europa Magazine** n° 22 consacre, bien entendu, plusieurs articles à First to Fight, la réédition de Case White. Mais on y trouve également des règles simples (adaptées à Balkan Front) spécialement conçues pour débuter à Europa, et des conseils de déploiement des forces dans les districts militaires soviétiques de l'intérieur (pour Scorched Earth).

◆ **The General**, vol.27, n° 3, a une forte connotation Seconde Guerre mondiale. Jugez-en : un dossier de plusieurs articles sur Third Reich, deux articles sur The Longest Day (un compte rendu de partie et quelques règles additionnelles), deux articles sur Fortress Europa, et de la « matière » pour les fanas d'ASL.

◆ **Moves** n° 67 contient un gros dossier sur EastFront, le nouveau jeu de chez Columbia Games, un *replay* de Battle of the Bulge, ainsi que des scénarios et variantes pour Africa Orientale Italiana, Russian Front, Test of Arms et Trajan.

◆ **Fire & Movement** n° 77 présente en détail Barren Victory, Alexander the Great, Republic of Rome et bien d'autres jeux, ainsi, bien sûr, que toute l'actualité du hobby américain.

◆ **Miniature Wargames** n° 104 contient la quatrième partie de l'article sur le conflit franco-italien de 1940 joué au 300e, un article proposant un nouveau système de rédaction des ordres, une présentation d'une bataille de la deuxième guerre civile anglaise (en 1691), et des conseils pour jouer des combats entre gangs de *bootleggers* dans le Chicago des années 30 au moyen de règles d'escarmouche !

◆ **Wargames Illustrated** est maintenant importé par *Le Korrigan*, de Toulouse, tout comme *Miniature Wargames*. Le n° 52 présente les régiments étrangers de l'armée de Louis XIV, une bataille de la guerre d'Indépendance américaine et une autre de la guerre de Sécession, une petite règle simple (2 pages !) de combat aérien Première Guerre mondiale, et un scénario escarmouche/ Seconde Guerre mondiale.

◆ **Strategy & Tactics**. Le numéro 146 contient le premier jeu d'une série de quatre consacrés à la campagne d'Italie (1943-1944) : Sicily ; ainsi qu'un excellent dossier sur l'art de la guerre chez les Romains. Le n° 147, quant à lui, contient un jeu politico-militaire d'aspect fort intéressant consacré à la guerre soviéto-afghane, et entame une série d'articles réexaminant les problèmes stratégiques de la guerre de Sécession.

◆ **Command Magazine.** Le n° 14 est toujours aussi génial que les précédents. Comme nous l'annonçions dans CB 67, le jeu en encart de ce numéro est consacré à la bataille de Midway. Mais on y trouve également de très nombreux articles historiques de qualité : Midway bien entendu, la bataille de Narva en 1944 qui marqua le début du processus de désagrégation du G.A. Nord sur le front de l'Est, un article très polémique (et très partisan aussi !) sur les nouvelles divisions légères de l'US Army, l'histoire des cuirassés de la classe Iowa, une analyse de la bataille du Teutoburger Wald qui vit l'anéantissement de plusieurs légions romaines par les tribus germaniques, une étude sur l'Anabase des Dix Mille de Xénophon et... une autre sur les guerres des Diadoques ! De plus, pions, règles additionnelles et scénarios sont fournis pour simuler ces deux derniers conflits avec le jeu Alexandros... Un numéro à ne pas rater.

◆ **Der Musketier.** Le n° 4 du fanzine allemand de wargame (*kriegspiel* devrait-on dire) présente – dans la langue de Goethe – un certain nombre de wargames américains à travers des fiches techniques très bien faites.

◆ **Vortigern** n° 152. Jean-Marc Zaninetti (l'auteur des Diadoques) présente son nouveau jeu : De Constantin à Charlemagne ; Guerres lointaines est un autre nouveau jeu : une variante mondiale inspirée de Diplomacy et simulant la Quatrième Guerre mondiale dans un monde futuriste. La principale nouveauté de ce jeu est l'introduction de l'énergie, devenue nécessaire pour le mouvement des unités, et dont la pénurie a déclenché le nouveau conflit mondial. Le jeu offre également un choix plus étendu d'unités et de missiles, ainsi que de nouveaux sites de production. L'étude de la pensée stratégique de l'Inde antique se poursuit ; c'est toujours original et passionnant. Enfin, j'ai particulièrement apprécié un très bon article de conseils stratégiques pour Fire in the East.

◆ Je signale que le fanzine de jeu de rôle **Autres Mondes** a publié un wargame en encart sur l'année 1914. Malgré sa simplicité, ce jeu prend tout de même en compte le moral des populations civiles, la diplomatie, l'économie ! Autres Mondes c/o Hicham Badran, 3 place Cambronne, 75015 Paris.

◆ **Le Bulletin du Kriegspiel** est un nouveau fanzine de wargame, publié par des membres du Cercle de Stratégie. On y trouve des présentations de jeux, des scénarios, des variantes et des *replays*.

◆ **Le Journal du Stratège** n° 58/59 est à acheter coûte que coûte ! Il contient en effet une aide de jeu signée Marc Brandsma pour 1792 - La Patrie en danger, le jeu du championnat de France de Wargame 92. Rappelons ici que nos camarades du JdS sont partie prenante dans l'organisation de ce championnat et qu'ils comptent mettre en place un stage de préparation... Les amateurs de ce jeu pourront également trouver une excellente et très complète analyse du système des jeux napoléoniens opérationnels de Kevin Zucker, système dont s'est largement inspiré Marc Brandsma. En outre, on trouvera dans ce numéro les habituelles rubriques sur ASL, Amirauté, figurines napoléoniennes, une fiche-avion du F-117 pour Air Superiority, des conseils stratégiques pour Zargos, et un dossier Amérique centrale avec... un petit jeu en encart sur l'invasion américaine de l'île de la Grenade en 1983.

Battle Isle

Alors que le monde de l'informatique ludique se complaît dans un marasme intellectuel quasi total et que les possesseurs d'Amiga se gavent de logiciels de toute beauté mais totalement débiles, Battle Isle apparaît comme un véritable chef-d'œuvre. Je ne m'étenderai pas à vous décrire la facilité d'utilisation de ce logiciel, les graphismes et les sons qui l'étoffent. Sachez simplement que tous ces paramètres sont très au-dessus de la moyenne des autres jeux de ce type. C'est le système de jeu et les scénarios proposés qui transforment ce logiciel en une belle réussite, que tout wargameur se doit de posséder.

Système de jeu

Battle Isle est un wargame dont le thème n'est autre qu'un combat planétaire futuriste. Il est facile d'accès et pourra aussi bien convenir aux maniaques de ce genre de jeux qu'aux débutants avides de s'initier. Quand je dis planétaire, cela inclut aussi bien les véhicules roulants que les engins volants et flottants de toutes sortes. Un tour de jeu est divisé en deux phases : une de combat/réparation et une de déplacement. Lorsqu'un joueur (qu'il soit humain ou virtuel) prévoit ses déplacements, l'autre prévoit ses attaques. Le tout est résolu simultanément. Ce qui permet d'accroître le réalisme de l'ensemble et d'éviter qu'un joueur s'ennuie ferme pendant que l'autre réfléchit. Pour ce faire, l'écran est partagé en deux et chaque joueur agit sur sa propre carte à l'aide d'un joystick. A noter cependant que les tours ne sont pas limités dans le temps et qu'aucune activité « arcadique » ne vient entacher le bon déroulement du jeu. A la fin de chaque tour, les positions sont réactualisées et un nouveau tour commence (c'est le joueur qui s'est déplacé au tour précédent qui prévoit alors ses attaques).

Le déplacement

Chaque case « coûte » un certain nombre de points de mouvement, et les zones de contrôle sont présentes (bien que pas tout à fait rigides). Les calculs sont inutiles. Lorsqu'une unité est sélectionnée, le joueur visualise d'un seul coup d'œil les cases où il peut se déplacer. Facile, rapide et efficace.

Le combat

Les résultats des combats sont présentés sous la forme d'une petite animation rapide et palpitante. Ces résultats ne sont que rarement influencés par la chance, et l'ordinateur tient compte à tout moment de nombreux paramètres (terrain où se déroule le combat, expérience des unités, nombre, isolement). Chaque unité contient en fait 6 véhicules ou groupes de combat (pour l'infanterie). Au fur et à mesure de la partie, le nombre de véhicules diminue ainsi que la puissance de l'unité. Il est relativement aisé de réparer une unité qui a perdu un trop grand nombre de véhicules, dans un dépôt, une usine ou au quartier général. Le joueur devra donc prévoir de nombreux replis en ordre (ou une débandade générale en cas de résultats catastrophiques) pour préserver les unités expérimentées. En effet, à chaque combat, les unités acquièrent une expérience précieuse qui peut faire toute la différence en cas de confrontation ultérieure. Le joueur sera donc en permanence amené à manipuler à la fois des unités fraîches (et inexpérimentées) et des unités réduites mais dont l'expérience est primordiale. Il n'est donc plus question d'envoyer ses unités dans les rangs adverses sans se soucier de ce qui peut leur arriver. Le wargameur devient alors un peu plus humain (et l'ordinateur aussi par la même occasion).

Les unités

Le jeu comprend de nombreux types d'unités qui ont chacune leurs caractéristiques propres. Il est très important de savoir les utiliser de façon complémentaire. Ainsi, une unité de chars lourds n'aura que très peu de puissance contre des hélicoptères de combat. Ces derniers quant à eux seront souvent une proie facile pour des chasseurs.

Le joueur Rouge prévoit ses combats pendant que le Jaune programme ses déplacements.

Les caractéristiques du char d'assaut Gladiator: les trois types d'attaque, le potentiel de mouvement et le niveau de protection.

On distingue en particulier :
— Les unités terrestres (chars légers, moyens ou lourds, véhicules d'attaque rapides, infanterie, transports de troupes, artillerie lourde, missiles antiaériens, chars antiaériens, aéroglisseurs).
— Les unités marines (poseurs de mines, vedettes d'attaque, croiseurs, mines, sous-marins, porte-avions, transports de troupes).
— Les unités aériennes (hélicoptères, chasseurs-bombardiers, chasseurs, avions-cargos).

Les scénarios

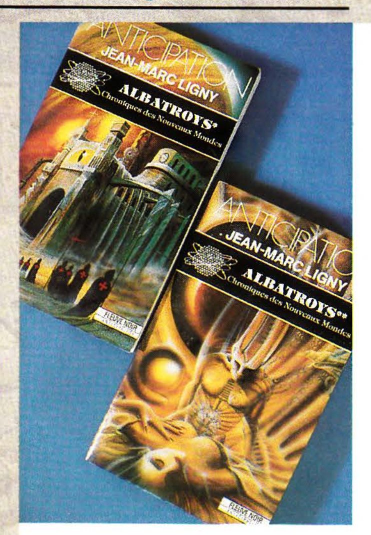
Le but de chaque scénario est toujours le même. Soit le joueur doit éliminer toutes les unités adverses (baston générale garantie), soit, s'il en a l'occasion, faire entrer une unité d'infanterie dans le quartier général adverse. Ces deux buts seront atteints plus facilement en conquérant les usines et les dépôts neutres qui contiennent à la fois des matières premières nécessaires à la réparation et à la construction de nouvelles unités, que du matériel neuf déjà construit et qui n'attend qu'un propriétaire pour faire mouvement. Les parties sont donc souvent constituées, au départ, d'escarmouches et de manœuvres subtiles pour s'approprier les dépôts et usines neutres. Le combat devient généralisé lorsque toutes les forces en présence sont actives.
Le jeu propose 32 scénarios, 16 pour jouer tout seul et 16 pour jouer à deux. Ils sont de difficulté croissante et mettent petit à petit le joueur en confiance. Au départ, chaque joueur possède environ une demi-douzaine d'unités uniquement terrestres et une partie dure en moyenne 45 minutes. Au niveau 16 (contre l'ordinateur) les deux camps disposent au total de 130 unités et une partie peut durer alors plusieurs heures (3 ou 4). Petit à petit, les unités volantes font leur apparition et avec elles les unités antiaériennes. Puis c'est au tour des engins flottants de se joindre au combat. A la fin, l'affrontement est aussi bien terrestre, naval, qu'aérien et il vous faudra dominer sur ces trois terrains pour remporter la partie.

Un petit défaut ?

Aucun. Mais je serais tenté tout simplement d'en vouloir « plus ». Plus d'unités, des cartes plus grandes, des terrains plus variés et pourquoi pas, un éditeur de scénarios ; mais c'est peut être trop demander à un logiciel qui offre déjà bien plus que tous ceux existants. C'est sans conteste LE wargame informatique de l'année (avec Harpoon).

Croc

Logiciel testé sur Amiga 500, existe sur IBM PC. Version écran en anglais, traduction de la notice en français. Diffusé par Ubi Soft. Edité par Blue Byte.



Le roman du bimestre

La série *Chroniques des Nouveaux Mondes*, entamée par Jean-Marc Ligny voici un an et demi, est incontestablement une pépinière de détails pour scénarios, et le dernier titre paru, **Albatroys**, ne déroge pas à cette règle. Le jour de ses dix-huit ans, Isaac de Samarie, fidèle chrétien de la planète Canaan, entre en contact avec Albatroys, un réseau télépathique qui s'étend secrètement sur l'ensemble de la Confédération des Nouveaux Mondes. Dès lors, sa vie va basculer, il va être la proie de visions divines et découvrir les dessous sordides du clergé cananéen, avant d'embarquer pour Tralfamadore, la planète de tous les plaisirs, puis pour Rigil-K, où tout va se dénouer enfin...

Une fois n'est pas coutume, commençons par les défauts. Si le premier volume, qui se lit d'une traite, peut être considéré comme irréprochable, tant du point de vue du style que de celui de l'agencement des différents éléments de l'histoire, le second s'avère quelque peu décevant. Tralfamadore, quoique décrite avec un grand luxe de détails, ne reste au fond qu'un décor un peu artificiel, que Ligny n'a pas su exploiter totalement ; le très net ralentissement de l'action à partir de l'arrivée d'Isaac sur ce monde n'arrange pas les choses non plus. Quant à Rigil-K, esquissée en quelques phrases, on a tout de même du mal à s'en faire une idée, et les événements qui s'y déroulent ne font qu'épaissir le nuage obscur qui s'étend sur toute la deuxième moitié du roman. Pour résumer, l'aspect roman d'aventure, qui emporte le premier tome dans une cascade d'événements et d'interrogations métaphysiques, n'est plus, dans le second, qu'un vernis qui s'écaille par endroits. Seul le retournement final, prévisible mais non évident, sauve ce deuxième volume du naufrage vers lequel il semble parfois vouloir s'acheminer.

C'est par bonheur l'unique défaut de cet excellent roman, que je recommande sans hésiter tant aux fans de fantasy qu'à ceux de space opera. Les MJ sauront, j'en suis sûr, utiliser à bon escient les descriptions de Canaan, qui sue sous le joug d'une implacable dictature religieuse – bien entendu pourrie jusqu'à la moelle. Et les dix ou douze pages de lexique qui prolongent chaque volume sont bien pratiques pour se faire une idée de l'univers de la CNM. Le lecteur peut les trouver inutiles, regretter que les explications qu'elles contiennent n'aient pas été semées dans le texte ; le joueur, lui, appréciera ce résumé de connaissances, ainsi que les diverses notes et appréciations de Shriek et Frieda, rédacteurs fictifs des Chroniques. Mais ce qui fait la grande force de ce roman, malgré les défauts énoncés ci-dessus, c'est le personnage d'Isaac de Samarie. Malgré les horreurs auxquelles il assiste, malgré la dépravation et la corruption qui rongent les cadres de l'Église, malgré la nature des visions qui l'assaillent – nature qui se dévoile progressivement au fil du récit –, Isaac conserve sa foi intacte, jusqu'au bout. Personnage éminemment biblique, de l'étoffe dont on fait les légendes, il promène ses doutes et ses inquiétudes sous l'aile du réseau télépathique, dont il gravira peu à peu les échelons de la hiérarchie, jusqu'à l'éblouissement final...

(Fleuve Noir « Anticipation »
n°s 1846, 1852.)

Pour une poignée de fanzines

Dans le dernier **Nous les Martiens**, beaucoup d'articles traitent de fantasy ou y font allusion. À noter un intéressant triptyque autour de la tétralogie de *Terremer*, d'Ursula Le Guin, une courte étude de votre serviteur sur la Loi et le Chaos dans l'œuvre de Moorcock et un pamphlet bien saignant signé Gérard Klein, où celui-ci, reprenant les théories déjà exprimées dans *Malaise dans la science-fiction* et *Trames et moirés*, se livre à une approche sociologique de la fantasy qui ne manquera pas d'en surprendre plus d'un. Signalons également un article de Joseph Altairac sur la « science-fiction-fiction », que je recommande tout particulièrement aux MJ désireux de créer des univers où les lois scientifiques elles-mêmes sont différentes. *(c/o Bernard A. Dardinier, 10, rue Paul-Éluard, 94220 Charenton-le-Pont. Abt 4 n^os : 120 F.)*

MaelströM est un nouveau zine né à Dijon. Beaucoup de nouvelles de qualité très inégale dans le premier numéro, et peu de rédactionnel. L'article sur la littérature fantastique et le rock progressif ne fait que mettre l'eau à la bouche, sans vraiment traiter le sujet à fond, avec une approche historique et référentielle sérieuse. La maquette, si sobre qu'elle en devient inexistante, est par bonheur appelée à évoluer. *MaelströM* parle d'un peu de tout – polar, SF, BD, fantasy, musique – mais sans synthèse. Comme il s'agit d'un premier numéro, ils ont droit à mes encouragements – ainsi qu'aux vôtres : abonnez-vous pour les soutenir ! *(16 B, avenue Denfert-Rochereau, 25000 Besançon. 25 F le numéro, 125 F l'abonnement pour un an.)*

Rééditions, réimpressions...

Pas d'inédits en janvier chez Denoël, mais trois réimpressions – à prix réduit : de 29 à 37 F – en Présence du Futur. **La fille du roi des elfes**, de Lord Dunsany, se rattache au courant du merveilleux anglo-saxon traditionnel. Une sorte de *Seigneur des Anneaux* [1] avant la lettre, bien plus digeste à mon goût car plus court et moins ampoulé. **Aux hommes les étoiles**, de James Blish, premier volume de la saga des *Villes nomades*, ravira les amateurs de space opera avec ses idées rationnellement loufoques – ah ! le tourneboubouloche ! – et sa vision historique d'une ampleur rarement atteinte. **Les maîtres chanteurs**, d'Orson Scott Card, n'est pas un roman de fantasy, comme pourrait le laisser croire la quatrième de couverture. La seule première phrase du prologue suffit à prouver qu'il s'agit à l'évidence de science-fiction : « Nniv n'alla pas accueillir Mikal à la descente de l'astronef. » Ceci dit, *Les maîtres chanteurs* est un livre splendide, peut-être le chef-d'œuvre de Card. Si vous avez aimé *Le septième fils* ou *Une planète nommée trahison*, achetez-le sans hésiter !

(Denoël « Présence du Futur »
n°s 206, 80, 337.)

Chez Presses Pocket, reprise du **Chevalier des épées**, premier volume de la saga de Corum, déjà paru chez Opta, puis L'Atalante. Certains voient en Corum un personnage aussi mythique qu'Elric le Nécromancien ; pourtant, malgré ses qualités intrinsèques, ce n'est au fond qu'un sous-produit, qui n'apporte pas grand-chose à la jungle de la thématique de Michael Moorcock. De l'épopée fantastique distrayante et haute en couleurs, rien de plus. **Le bal des schizos**, de Philip K. Dick, est bien plus intéressant. Ce roman, jadis paru chez Champ Libre dans une traduction plutôt bâclée, est souvent considéré comme mineur par les exégètes de Dick, ce qui me semble une erreur. Par bonheur, la nouvelle traduction, bien plus agréable à lire, devrait le réhabiliter aux yeux des nouvelles générations de lecteurs.

(Presses Pocket « Science-fiction »
n°s 5465, 5455.)

Fantasy chez J'Ai Lu

Imitant plus ou moins Presses Pocket [2], J'Ai Lu vient de lancer une sous-série intitulée SF-Fantasy, dont les quatre premiers titres viennent de sortir. Il y en aura ensuite un chaque mois, ainsi que deux titres de SF « classique ». Le premier roman, **L'énigme de Castleview**, de Gene Wolfe, est bien entendu atypique ; que pouvait-on attendre d'autre de cet auteur réputé pour son originalité et ses tendances littéraires ? Car ici, l'univers de fantasy vient télescoper notre monde quotidien – enfin, celui d'une petite ville de l'Illinois. Un parfum du *Royaume des devins*, mais aussi du *Dragon flottant*. Très intéressant. Je n'ai pas eu le temps de lire **Le prince de l'aube**, de Nancy Kress ; cependant, un coup d'œil au résumé et un rapide survol suffisent à dévoiler une œuvre certes commerciale dans son approche – tous les clichés semblent au rendez-vous –, mais pleine d'humour et de tendresse. Sous toutes réserves. **Lettres de l'Atlantide**, de Robert Silverberg, est plus une longue nouvelle qu'un véritable roman. Sans doute s'agit-il d'un ouvrage destiné à la jeunesse comme *Opération pendule*, paru l'année dernière. Mon commentaire se limitera à un seul mot : bof ! On aurait pu espérer plus de rigueur et moins de lieux communs chez un écrivain de l'envergure de Silverberg. Enfin, **Le tarnier de Gor**, premier volume de la célèbre saga phallocrate de John Norman et seule réédition du lot, vient compléter cette première livraison très hétérogène, annonçant une collection que l'on peut espérer variée et éclectique.

(J'Ai Lu « SF-Fantasy »
n°s 3165, 3166, 3167, 3168.)

Roland C. Wagner

1) Qui vient d'être réédité avec une nouvelle numérotation dans la collection SF de Presses Pocket.
2) Qui, je le rappelle, a divisé depuis un certain temps sa collection SF en quatre sous-catégories: Science-fiction, Fantasy, Science fantasy et Dark fantasy.

Les BD qui se passent... (à côté)

- **Les écluses du ciel**
  T6 - *Tombelaine.*
  Rodolphe et Allot (Glénat).
- **Fuzz et Fizzbi**
  T2 - *Salmigonde.*
  Cailleteau et Tota (Glénat).
- **Broughe**
  T2 - *La renarde.*
  Franz (Blanco).
- **Dans le sillage des sirènes**
  Autour des Compagnons du crépuscule de Bourgeon.
  Thiebault (Casterman).
- **Le moine fou**
  T5 - *Le monastère du miroir précieux.*
  Vink (Dargaud).
- **Le phénix et le dragon**
  Le prince sage.
  Son (Glénat).
- **Kogaratsu**
  T0 - *Le pont de nulle part.*
  Bosse et Michetz (Dupuis).
- **Le vent des dieux**
  T6 - *L'ordre du ciel.*
  Cothias et Gioux (Glénat).
- **Sang pour sang**
  T3 - *L'enfant de celluloïd.*
  Barker (Comics USA).
- **Catman**
  Une aventure de Cliff Burton.
  Durand et Rodolphe (Dargaud).
- **Le pays miroir**
  L'incendiaire.
  Carré et Michaud (Dargaud).
- **Les amis de Saltiel**
  L'homme qui n'aimait pas les arbres.
  Davodeau (Dargaud).
- **Le défi de Thanos**
  1re partie.
  Starlin et Perez (Semic France).



Magie, magie !

Le mont Saint-Michel, vous connaissez ? Sachez que cette extraordinaire cathédrale aérienne bâtie au sommet d'un pic vertigineux a une histoire. Avant d'être ce que nous connaissons, cet endroit était déjà un lieu de culte chrétien. Mais encore avant, d'autres dieux y étaient vénérés, des dieux féroces, avides de sang et de sacrifices humains, les dieux des Celtes, nos ancêtres sur cette terre barbare. Gwen d'Armor, le héros des *Écluses du ciel* y retrouvera en partie la mémoire, après s'être fait abusé par la cruelle maîtresse des lieux. Triste histoire en vérité, de mort et d'amour, de fureur et de vengeance. Interprétation personnelle des auteurs, mais on pourra y trouver aussi une des raisons possibles du nom que porte cet îlot tout près du mont et que l'on ne visite guère : **Tombelaine**... Dans nos univers médiévaux et fantastiques usuels, les villes ont une grande importance, avec leurs mœurs particulières, leurs hiérarchies et tout ce qui les rend si charmantes et dangereuses à la fois. **Fuzz et Fizzbi** nous font découvrir Salmigonde, construite sur une île (un peu comme le mont Saint-Michel...) et d'où les petits peuples (lutins, elfes, nains...) sont chassés peu à peu. **Brougue**, quant à elle, nous entraîne dans une conspiration qu'on pourrait aisément qualifier de « à double détente », avec ses maîtres artisans et ses guerriers protecteurs. Ces deux villes, et les histoires qui s'y déroulent, peuvent servir d'exemple, de base à la construction de n'importe quelle campagne de votre cru, à Laelith par exemple. Et si l'inspiration vous manque encore, consultez **Dans le sillage des sirènes**, superbe ouvrage consacré à la série *Les compagnons du crépuscule*. C'est la documentation qui a servi à Bourgeon pour créer son épopée qui est présentée et commentée. Inutile de préciser qu'y foisonnent les renseignements sur la vie de tous les jours, les habitations, les costumes ; des détails tant historiques que fantastiques. Bref, un indispensable support, à la fois si vous avez aimé la série et si l'époque (XIIIe-XIVe siècles) vous intéresse, sans parler de ce qu'un MJ (AD&D, WHJRF et autres) pourrait en tirer.

Un peu plus à l'est, capitaine

Du nouveau du côté de l'Orient, qui devrait vous inciter à jouer à des jeux comme Gurps/Japan ou encore aux « anciens » comme AD&D/Oriental Adventures et Bushido. D'abord du fantastique, avec **Le moine fou**, histoire de l'héritière blanche d'un art martial secret et extraordinairement efficace, mais qui rend aveugle et amnésique ! Tout un programme, avec un graphisme superbe et une bien étrange magie, basée sur des mantra et des singes qui se souviennent d'antiques messages. Dans **Le phénix et le dragon**, il n'est question que d'Histoire, avec un grand H. Celle du peuple du royaume du Dai-Viet, actuel Viêt-nam, envahi au XIVe par les Chinois, mais qui n'a jamais perdu espoir. Cet album retrace l'origine de la reconstruction de cette nation (déjà), à partir de descriptions de personnages, du plus humble au plus célèbre, qui tous ont un rôle capital à jouer (idéal pour camper des PNJ, par exemple). En passant au Japon, je dois réparer un oubli. En effet, **Le pont de nulle part**, cinq courtes nouvelles préludes à *Kogaratsu*, paru au début de l'an dernier, m'avait, pour je ne sais quelles raisons obscures, échappé. Ces fables graphiques sont un régal d'esprit guerrier japonais bien compris, d'humour et de leçon d'humilité, à consulter à tout prix. Le Japon, toujours, mais cette fois en lutte (encore) contre les invasions chinoises de la fin du XIIIe siècle, est le cadre de **L'ordre du ciel**. Peignant à la fois l'organisation du pays contre ses envahisseurs et les intenses luttes internes pour conserver un pouvoir branlant, cet album, et les cinq précédents dans la série, sont pleins d'idées et de PNJ pour mener à bien une fabuleuse campagne sous le signe du Soleil levant.

Le fantastique des villes et le fantastique des champs

Si vous jouez à Chill, à AdC90, pourquoi pas à Maléfices ou à une des versions horrifiques de Gurps, ces quelques albums devraient alimenter les cauchemars de vos joueurs... Un petit bijou (hibou, caillou et chouchou du bimestre) signé Clive Barker pour commencer, **Sang pour sang**, vous entraînera derrière l'écran d'une vieille salle de cinéma déglingué de banlieue pourrie. Non, je n'en fais pas trop, je reste même assez sobre en comparaison de l'album... Bien menée, cette histoire contemporaine peut faire dresser les cheveux de vos joueurs les plus blasés. Garanti ! Toujours en ville, dans un Londres à la Dickens, Cliff Burton se retrouve opposé à un étrange trio. Catman, un homme-chat, accompagné d'un écorché et d'un squelette ambulant, terrorise un pauvre écrivain, au point de lui faire perdre la tête, de lui faire croire que ce qu'il écrit dans ses romans se concrétise et le pourchasse. Pourquoi, et surtout comment, c'est là la mission de notre détective. En faisant un détour par la campagne, n'oubliez surtout pas de faire une escale au **Pays miroir**. Ne vous effrayez pas si tout à coup vous ne savez plus où commence la réalité et où finit le rêve. N'ayez pas peur non plus si les personnages sortent de la page pour venir vous demander de ne pas les déranger, bizarrement vêtus et coiffés de chapeaux étranges... Une histoire étonnante où réalité et fiction se mêlent et se démêlent, à se demander qui est la création de qui et comment cela peut-il se terminer. Plus classique est le schéma de **L'homme qui n'aimait pas les arbres**. Deux journalistes et deux anciens soldats mènent en parallèle l'enquête pour retrouver à tout prix un homme qui ne parvient pas à échapper à sa mémoire, et qui vit reclus, au fin fond des montagnes. Un peu comme s'il avait été frappé par une malédiction, après avoir vu ce qui ne devait pas être vu...

Super-chic, super-chouette

Impossible de terminer sans parler de la saga des super-héros, version Semic France. Qu'ils se nomment Daredevil, Serval, Nick Fury ou Ghost Rider, ils se retrouvent avec une régularité infernale dans vos kiosques habituels. Toute la gamme des héros made in Marvel est ainsi mise à votre disposition, façon comics. Si vos joueurs sont fanas de Spiderman ou de Moon Knight, et si vous voulez leur faire vivre des aventures « de luxe », n'hésitez pas, tout ce dont vous pouvez avoir besoin s'y trouve... **Le défi de Thanos** pourrait bien esquisser les prémices d'une campagne dont vous me direz des nouvelles. A ne pas manquer en mars, pour les inconditionnels du genre, la parution du numéro 4 du *Marvel Universe*, avec tous les détails sur une bonne partie des héros de cette marque, ET la réédition des introuvables MU 1 à 3. Super, non ? Si vous jouez à DC Heroes, ne soyez pas trop tristes, quelques adaptations aux super-pouvoirs et il n'y paraîtra plus.

André Foussat

Chevalier-Ségur, acte 3

Ô combien fûtes-vous, brodant votre énième kilomètre de tapisserie, l'œil par la fenêtre guettant le chemin qui poudroit, à nous téléphoner pour savoir quand, mais QUAND donc, sortait le troisième album de *La saison des Cendres*[1] ? Récompensée sera votre attente, car du souffle, de l'action, du secret révélé rebondissant en nouveau défi, il en est plein, cet album intitulé **Le sang des rois**. Chaussez vos lunettes, il se lit de près, car il fourmille de détails et d'images en scope, mais aussi d'effets spéciaux, car l'histoire s'ouvre sur une série de planches qui feront date dans l'histoire de la BD (et l'on comprend pourquoi notre Kroc le Bô a dû prendre des vacances.) ***DGX***

1) Car bien que le titre de la série soit Légendes des contrées oubliées, il l'a été lui-même... oublié, au profit du titre du premier tome. C'est comme ça, il y a des phénomènes qu'on ne maîtrise pas.

Barthélémy goes BD !

Douillettement embusquées dans les cartons des Humanoïdes Associés, les hér(ond)oïnes de Rolland Barthélémy s'élancent ce mois-ci hors de leur cachette, pour la plus grande joie de nos mirettes esbaudies. La première BD du papa de Joe Casus et Annabella Belli s'intitule Le voleur de Proxima, et L'Équilibre sacré en est le premier tome. Certes, le héros en est un jeune homme bien fait de sa personne, Gabriel, mais son chemin est semé – par le scénariste, Galliano, qui aura à en répondre au purgatoire – d'attendrissantes créatures, qui contrastent d'autant plus avec les froides pierres de leur décor très médiéval-réaliste. Le monde, lui, est tout à fait fantasy-comme-on-les-aime, et les prêtres-magiciens y ont une morale inhabituelle... Mais on ne vous en dit pas plus. ***DGX***

Quelques univers méconnus...

Les enfants de la terre, de Jean M. Auel (Omnibus) appartient au genre relativement rare du roman préhistorique. Ce gros pavé de 1500 pages est parfois très intéressant, parfois longuet (la description de la société néandertalienne et la vie amoureuse des Cro-Magnon, respectivement). Mais avec ça et **La guerre du feu** de Rosny Ainé (disponible dans diverses collections de poche), vous avez de quoi maîtriser un monde préhistorique relativement crédible. Et même si l'aventure ne vous tente pas, vous y trouverez une foule de recettes de survie, précieuses pour des civilisations à faible niveau technologique ignorant le travail du métal (Animonde ?). Et puis, dans le monde où nous vivons, il n'y a plus guère que les rôlistes pour avoir l'usage de conseils destinés à découper et préparer la viande de mammouth...

Franchissons une poignée de millénaires, pour arriver aux premiers siècles de notre ère, et plus spécifiquement à l'Empire romain. Je me suis toujours demandé pourquoi personne n'avait eu l'idée d'écrire un jeu de rôle sur ce thème. Pourtant, il y a tout ce qu'il faut : cadre à la fois familier et dépaysant, coutumes suffisamment proches pour qu'on se sente à l'aise et suffisamment exotiques pour surprendre le touriste, complots et assassinats en tous genres... Bref, en attendant que quelqu'un s'y mette, voilà déjà de quoi se fixer les idées : **Histoire générale de l'Empire romain**, de Paul Petit (en trois volumes, coll. Point Histoire). Quatre siècles pleins de bruit et de fureur, examinés à la loupe et sous tous leurs aspects : politiques, sociaux, économiques... Il y a bien assez de documentation aisément accessible sur Rome et les Romains pour que vous vous fassiez votre liste personnelle, mais je vous recommande quand même fortement la **Vie des douze Césars** de Suétone (Folio). Vus par le petit bout de la lorgnette, les premiers empereurs deviennent des modèles précieux pour tous les MJ qui ont besoin de tyrans sadiques et/ou dégénérés (autrement dit, tous les MJ...)



La série **King of Ys** de Poul et Karen Anderson (quatre volumes en anglais, chez Grafton) sort du cadre de cette rubrique. Par son auteur d'abord : Poul Anderson est un écrivain de l'âge d'or de la SF, un des rares encore en activité qui n'ait pas sombré dans le gâtisme. Par son thème ensuite : c'est de la fantasy... ou presque. Vu la masse de documentation rassemblée par les auteurs, on pourrait parler de « roman historique rêvé ». Nous sommes au IVe siècle de notre ère. L'Empire romain achève de se désintégrer. Ys est une ville-État indépendante, située à la pointe de la Bretagne, isolationniste et repliée sur elle-même. En raconter plus serait maladroit, mais vous y trouverez une civilisation complète et parfaitement crédible pour n'importe quel jeu... Ah, j'oubliais ! Une bonne partie de l'histoire se passe en Irlande : une inspi parfaite pour Légendes celtiques. Seul problème : il faut lire l'anglais...

Enfin, **Hernan Cortès**, par Salvador de Madariaga (Presses Pocket).Une biographie copieuse et bien documentée du conquérant du Mexique. Elle représente un complément intéressant au dossier aztèque de CB n° 62 et 64, avec en plus des descriptions des Antilles au début de leur colonisation, des tensions entre conquistadores et des manœuvres politiques qui sous-tendent tout cela à la cour de Charles-Quint.

Nouvelles de NéO

Juste un mot pour vous signaler la sortie de **Destination Danger**, le troisième ouvrage des éditions Huitième Art, après *Le Prisonnier* et *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*. La série est moins connue, mais semble tout aussi intéressante... Quant à la présentation, elle est aussi luxueuse que pour les volumes précédents. Un beau livre, malheureusement très cher.

Mini revue de presse

Après une année consacrée aux controverses scientifiques, **Les Cahiers de Science & Vie** (bimestriel, en kiosque) se penchent sur les grands projets scientifiques du XXe siècle. Le premier numéro, consacré au Projet Manhattan, se lit presque comme un roman d'espionnage. Avec un minimum de préparation, un MJ imaginatif peut en tirer un scénario James Bond atypique, mais tout à fait intéressant. Et puis, le lecteur attentif se voit gratifier d'une bonne base sur la manière de bricoler une bombe atomique de faible puissance. Comme je le disais plus haut au sujet de la chasse au mammouth, on ne sait jamais, ça peut toujours servir...

Les dossiers de l'Histoire sont une revue mensuelle petit format. Chaque numéro est consacré à un seul sujet. J'ai entre les mains le numéro de janvier, qui parle de la guerre d'Indochine et de Diên Biên Phu. En soi, le sujet n'est pas immédiatement exploitable pour les rôlistes (mais on trouve toujours des éléments à « cannibaliser »). D'après mes espions, leur programme de l'année comporte des sujets comme le terrorisme, la fin de la guerre d'Algérie, les Balkans (celui-là devrait même être déjà sorti)... Bref, beaucoup de choses extrêmement intéressantes. Nous en reparlerons.

Avec **Raids** (mensuel, en kiosque), nous quittons l'Histoire pour entrer dans l'actualité. Précisons : l'actualité paramilitaire. Le n° 69 traite notamment des volontaires étrangers en Croatie, d'un exercice de l'Otan sur la Baltique, du 13e régiment de dragons parachutistes... Toutes choses qui se situent à quelques années-lumière de mon horizon, mais qui feront sûrement les délices des wargameurs et des rôlistes amateurs de contemporain-réaliste, façon Mercenaires...

Tristan Lhomme

Et si on jouait à autre chose?

Dragons et panzerdivisions ne sont pas seuls à exister (comme le Barbare déchaîné me le faisait remarquer il n'y a pas cinq minutes, il y a aussi les orcs, les cthulhus et les *Mig-21*). Je ne parle pas seulement du vaste monde extérieur, dont certains ont tendance à oublier l'existence, mais plus simplement des petits jeux de réflexion presque « classiques » qui, sans être des jeux de simulation, n'en sont pas pour autant dépourvus d'intérêt. Les jeux présentés ci-dessous ont un certain nombre de points communs : des parties courtes (quelques minutes), une stratégie plus fine qu'il n'y parait au premier abord, un matériel de qualité... Je suis sûr qu'en fouinant un peu dans les magasins de jouets, vous en trouverez des tas d'autres (il n'est pas exclu que je vous en reparle un jour, d'ailleurs...). En plus d'être une façon agréable de se changer les idées, ils peuvent servir au cours d'une partie de jeu de rôle - jeu folklorique d'un pays lointain, obstacles proposés par un gardien/sphinx désireux de laisser rébus et devinettes de côté pendant un moment... –, les utilisations possibles sont très nombreuses, pour peu que vous laissiez courir votre imagination.

Commençons par le plus simple : **Connection**. Il s'agit de relier un bord du plateau à l'autre avec des pions en forme de segment, ou d'empêcher l'adversaire d'y arriver. (Comme tous les jeux vraiment simples, c'est évident quand on le voit... et pas facile à expliquer sur le papier.) Mais à partir d'une idée de base toute simple, on arrive à un jeu assez subtil, avec pas mal de stratégies possibles... (Édité par Connections International Ltd)

Le dé en folie est à peine plus complexe. Il combine le jeu de pions (il ressemble très vaguement aux Dames, avec les prises et la possibilité de rendre ses pièces invulnérables lorsqu'elles atteignent certaines cases) et le jeu de dés (pour les déplacements). C'est typiquement le genre de jeu à offrir à votre petit frère... et auquel vous jouerez plus souvent que lui. (Édité par Edigames)

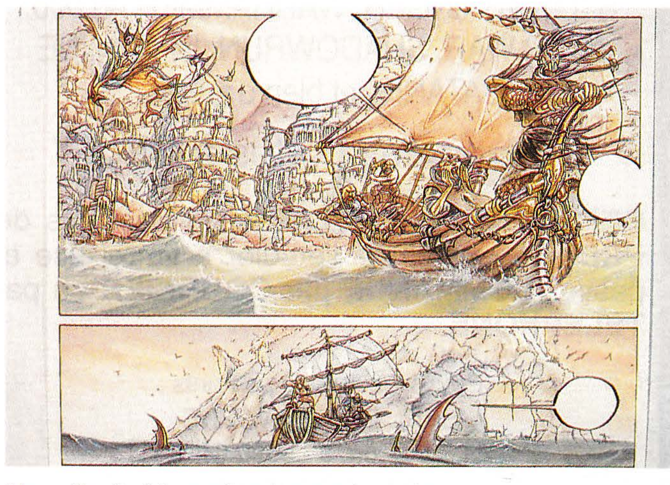
Étoiles filantes a reçu le Pion d'Or de Jeux & Stratégie il y a quelques années, et c'est une distinction amplement méritée. Il se joue à trois, sur une grille hexagonale, avec des pions hexagonaux dont les côtés sont numérotés de 1 à 6. L'objectif est de prendre un certain nombre de pions adverses, sachant que leur valeur de combat et de déplacement varie. C'est le plus original et le plus « stratégique » des trois. (Édité par Edigames)

Quant à **Abalone**, c'est maintenant un classique au vrai sens du terme. Je le cite pour mémoire, sachant que tout le monde le connaît déjà.

Exclusif!

Spécial BD

Casus Belli dévoile quelques images (épreuves couleurs ou premières sorties de machine) des nouvelles BD de nos dessinateurs fétiches Ségur et Barthélémy. Pour en savoir plus sur ces albums qui sortent dans le mois, voir nos inspis BD, page 95.



Ségur et Chevalier finissent en beauté une saga dense et épique.



La première BD de Rolland Barthélémy, avec une histoire sur mesure de Galliano, et des héroïnes très crac-craquantes.

Paris - Porte de Versailles

11/20 avril

Comme chaque année, le Salon de la maquette accueille dans ses murs le Salon des jeux de réflexion, au hall 1 du parc des Expositions de la Porte de Versailles. Les horaires d'ouverture sont: 10h à 19h tous les jours, nocturne jusqu'à 22h le vendredi 17 avril. Vous trouverez ci-contre un plan du Salon et le programme des réjouissances par éditeur. Réitérant l'initiative prise l'année dernière, chaque éditeur disposera sur son stand d'un espace spécialement réservé à l'initiation et la démonstration des jeux de sa gamme.

• **Agmat/Morningstar.** Tous les jours, de 11h à 18h, démonstrations de Firefight, Space Marine 2, Space Fleet, Dragon Master, Space Hulk, Connections.

• **Descartes Éditeur.** Tous les jours, démonstrations permanentes de L'appel de Cthulhu, Star Wars, Paranoïa, Warhammer JdR, Torg, James Bond 007, Donjons & Dragons, Blood Bowl, Junta, Civilisation, Illuminati, Horreur à Arkham, Res Publica Romana, James Bond 007, Suprématie, Grands Stratèges, Les Aigles, Guet-Apens... Inscriptions sur le stand.

— Samedi 11. À 13h, démos: Grands Stratèges avec l'auteur, Jean-Jacques Petit; Maléfices, Torg, James Bond 007 avec le club Pythagore de Belgique. À 14h: table ronde autour de L'appel de Cthulhu avec Jean Balczesak (traducteur).

— Dimanche 12. À 14h, table ronde autour de Star Wars, avec Jean Balczesak (traducteur).

— Lundi 13. Démos: à 10h, James Bond 007, avec Nathalie Achard. À 13h, L'appel de Cthulhu avec G.E. Ranne (traducteur) sur un scénario original inspiré du supplément Frères De Sang.

— Mardi 14. Démos: à 10h, James Bond 007, avec Nathalie Achard. À 13h: L'appel de Cthulhu avec G.E. Ranne (traducteur) sur un scénario original inspiré du supplément Frères De Sang. Paranoïa avec Tristan Lhomme.

— Mercredi 15. À 13h: démos de Blood Bowl (2e édition) avec G.E. Ranne (traducteur); table ronde autour de Torg - la Guerre des Réalités avec Anne Vétillard (traductrice).

— Jeudi 16. Démos: à 12h, L'appel de Cthulhu avec Tristan Lhomme, Grands Stratèges avec l'auteur Jean-Jacques Petit, Warhammer avec Orso Vesperini.

— Vendredi 17. À 13h: démos de Blood Bowl (2e édition) avec G.E. Ranne (traducteur).

— Samedi 18. À 14h: finale du championnat de France de Blood Bowl 1991/1992 en présence de G.E. Ranne et du club Au Dé Strié ainsi que quelques membres de l'équipe de football américain de Marseille, Les Rebels.

— Dimanche 19 Avril. À 13h: démo de Grands Stratèges avec l'auteur Jean-Jacques Petit.

• **Édigames.** Démonstrations permanentes des jeux Étoiles filantes, Le Dé en Folie, Connexion sur plateau surdimensionné.

• **EM Diffusion.** Démonstrations permanentes de peinture sur figurines. Démonstrations de sculpture de figurines durant les week-ends.

• **Eurogames.** Tous les jours: démonstrations de tous les jeux, avec possibilité pour les plus jeunes de gagner des lots grâce aux jeux géants Le Paresseux et Mongolfière.

— Samedi 11. De 11h à 18h: démonstration de carrom, un jeu traditionnel indien parent du billard, avec Rajiv Gupta champion indien, et Alf Nicolaysen champion allemand. De 14h à 17, démo et dédicace de Dragon noir II avec l'auteur Duccio Vitale.

— Dimanche 12. De 11h à 18h: carrom. De 14h à 18h: parties de Cry Havoc dans les décors en 3D de Bruno Bastet et Dominique Signoret.

— Mercredi 15: animation enfants sur les jeux Mongolfière et Le Paresseux. Présence des auteurs Dominique Ehrhard et Dominique Tellier.

— Vendredi 17. De 18h à 19h: démo et tournoi de wargame sur la série Étoile rouge et Croix noire: Moskva, Kharkov et Rostov, en présence du directeur de collection Frank Stora.

— Samedi 18. De 12h à 19h: finale du championnat de France de Zargos (rondes 1 et 2).

— Dimanche 19. De 11h à 18h: finale du championnat de France de Zargos (rondes 3 et 4). Remise des prix par l'auteur du jeu Duccio Vitale.

— Lundi 20. De 11h à 17h: démonstration d'Euroscript, jeu de lettres multilingue pour deux à quatre joueurs, en présence de l'auteur Maurice-Alain Touati.

• **GI Gamic.** Démonstrations permanentes sur plateau géant du jeu Quarto.

• **Hexagonal.** Démonstrations permanentes sur JRTM, Shadowrun, Rolemaster, Fantasy Warriors, Vampire, Battletech, Circus Imperium...

• **Idéojeux/Siroz Productions.** Démonstrations permanentes de In Nomine Satanis/Magna Veritas, Heavy Metal, Berlin XVIII, Bitume, Bloodlust (dont le nouveau supplément Poussière d'ange sera disponible sur le Salon) par Croc, Zlicka, G.E. Ranne; Hurlements par Jean-Luc Bizien; Car Wars sur plateau géant en relief avec micro machines.

• **Ludodélire.** Démonstrations permanentes de SuperGang, Full Metal Planète, Formule Dé, La vallée des mammouths, Tempête sur l'échiquier, Footmania.

• **Oriflam.** Démonstrations permanentes de Stormbringer, RuneQuest, Cyberpunk, Hawkmoon, Le Roi Arthur, Excalibur, La fureur de Dracula, Krystal.

• **Palantir.** Cette association vendra la plupart des fanzines de jeu français, ainsi que les T-shirts de l'association Cerber. D'autres activités, comme des parties de Robotech, RUS (Règles Universelles de Simulation) et des séances d'initiation ouvertes au public, sont prévues.

• **Prince August.** Démonstrations permanentes de moulage de figurines: 25mm épopée napoléonienne, 25mm figurines pour jeux de rôle médiéval-fantastique, 40mm figurines militaires XVIIIe siècle, 54mm figurines militaires du régiment Brunswick, 54mm figurines contemporaines – défilés et fanfares –, 54mm pièces

EN DIRECT DE LA RÉDACTION

Et l'album de Kroc?

Aussi épuisé que son papa mettant le dernier coup de pinceau à *La Saison des Cendres*, l'album de Kroc était devenu introuvable… Mais le revoici, le revoilà, car Guy Delcourt le réédite. Disponible sous peu, en librairie BD bien sûr, mais aussi dans toutes les boutiques de jeu qui le désirent, car il sera également distribué par Jeux Descartes.

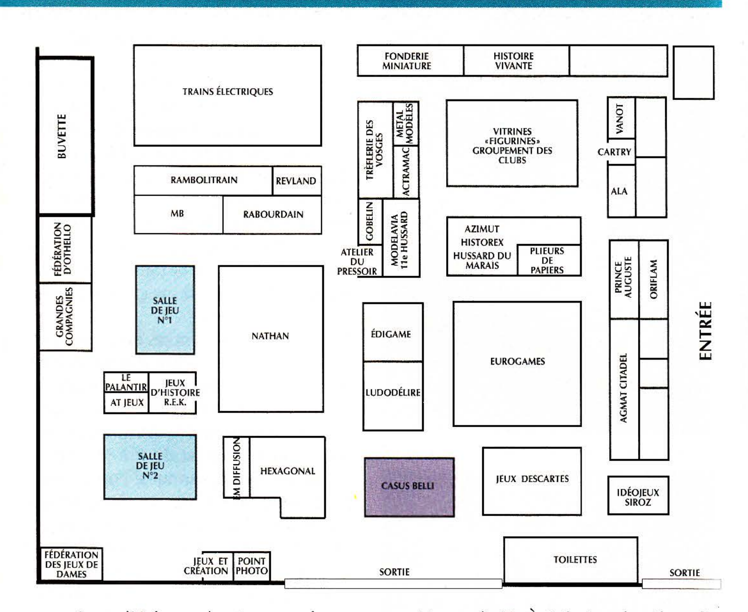


Dédicadeau

Bravo aux 20 gagnants de notre concours Casus/Vents d'Ouest *L'île des morts*. Retrouver la signature de Thomas Mosdi demandait un jet en « Bibliothèque » particulièrement réussi ! Ils gagnent chacun un album dédicacé ; et on peut vous dire que les auteurs se sont (dédi)cassés.

Dédicaces

Parmi les activités intenses qui chaufferont au rouge le stand Casus durant le Salon des jeux de réflexion, ne ratez pas les séances de dédicaces de nos dessinateurs de BD favoris, les samedi 11 et dimanche 12 avril. Plus de détails dans le calendrier spécial Salon, ci-dessous.



pour jeux d'échecs classiques et fantastiques, animation d'un diorama fantastique, présentation d'une vitrine «nouveautés» décors et figurines.

• **Casus Belli.** Tous les jours, démonstrations et initiations au jeu de rôle avec Simulacres et Mega III.

— Samedi 11 et dimanche 12. À 13h, jeux de rôle et BD avec des scénaristes et des illustrateurs: Guillaume Sorel et Thomas Mosdi (L'île des Morts), Éric Guttierez (Le vol des urubus, illustrateur de Cyber Age), Christophe Coronas (L'empreinte des Chimères), Gabrion, Thierry Ségur (Le Sang des Rois, Kroc le Bô), Olivier Ledroit et François Marcela-Froideval (Les chroniques de la Lune Noire, sous réserve).

— Mercredi 15. À 14h, jeu de rôle et littérature avec l'écrivain de SF américain Norman Spinrad (Les Années Fléaux) qui dédicacera son nouveau livre Printemps russe (Denoël). Présence des illustrateurs Florence Magnin, Jean-Yves Kervevan, Serge Bihannic.

— Vendredi 17. À partir de 13h, François Décamp présentera le matériel nécessaire à la peinture de figurines, et commentera les deux Guides de peinture parus dans Casus Belli.

— Samedi 18, dimanche 19 et lundi 20: démonstrations «tournantes» sur Mega III, organisées par Casus Belli et la Guilde de Picardie.

Championnat de Wargame

Un petit mot à propos de la double adresse du championnat de wargame 92. Le Salon de l'Histoire finissant trop tôt le dimanche de clôture, nous avons dû choisir le premier week-end, celui du 4 et 5 avril. Or, petit problème, le Salon n'ouvre ses portes que le dimanche. Le samedi, la rencontre aura donc lieu dans le local du restaurant d'entreprise d'Excelsior Publications (moderne et agréable !), qui offre toute la surface, les tables et le calme requis.
Tous les inscrits recevront un plan d'accès, où ils pourront d'ailleurs remarquer que l'immeuble d'Excelsior est à 5 mn à pied du parc des Expositions. L'accès peut se faire par les métros Balard, Porte de Versailles ou Corentin Celton. Repérez-vous bien : pour pouvoir jouer toutes les manches, le championnat devra impérativement commencer à l'heure. Ne vous pénalisez pas en vous perdant en route. De même pour le dimanche : comptez bien 20 mn de marge entre l'arrivée de votre métro Porte de Versailles et votre installation, dans le hall 3, à une table de jeu : le parc des Expositions est vaste !

Les Salons se suivent mais ne se ressemblent pas !

Ne confondez pas les deux Salons qui se suivent à une semaine d'intervalle, tous deux à la Porte de Versailles.
Le Salon de l'Histoire est une nouvelle manifestation, axée sur l'Histoire : s'y trouvent des stands de musées, de la Monnaie, une expo sur les anecdotes des douanes, etc. C'est là qu'auront lieu, le dimanche d'ouverture 5 avril, les dernières manches du championnat de wargame, accompagnées de démonstrations de jeux d'Histoire (1792, Grands Stratèges, Héroïka...). Ce Salon ferme ses portes le 12 avril.
Le Salon des jeux de réflexion, commence lui le samedi 11 avril, dans les locaux du Salon de la maquette, et dure jusqu'au lundi 20 (Lundi de Pâques, férié). C'est là que tous vos éditeurs habituels auront leurs stands, comme à l'accoutumée.

Mega décalé

Si sortir Mega en hors-série de Casus est un projet viable, la formule du kiosque n'est pas envisageable pour des suppléments. La première campagne (accompagnée de background) sortira donc chez Jeux Descartes, ce qui s'est finalement révélé impossible avant septembre : les méthodes de la presse et de l'édition ne sont pas les mêmes ! Cela faisait trop loin de février, et Mega a donc été repoussé au 3 juin, date ferme et définitive.

INITIATIVES

Chambéry, 14 et 15 mars

Ce tournoi de jeu de plateau et de diplo, déjà doté d'un titre qui tue – **Le serment d'Hypocrite** – y ajoute le geste constructif en versant 10 F par visiteur aux Restos du Cœur. N'hésitez pas à faire pareil, il n'y pas de copyright !

Nancy

En terme cru des chiffres, avec leur 500 joueurs et près de 1200 visiteurs, **Les joutes du Téméraire** se hissent dans le groupe de tête des trois ou quatre « mégamanifs » nationales qui rythment l'année ludique, aux côtés de la Manu de Nantes ou du France Sud Open de Toulon. En terme de plaisir de se rencontrer, cela ne pouvait aller sans une solide organisation et un programme dense et varié. Prochaine rencontre en novembre 92.

Toulouse

Ville rôliste depuis l'aube des temps, Toulouse réservait toutefois ses activités ludiques aux seuls yeux d'un large cercle d'étudiants des grandes écoles les plus actives. En décembre dernier, sur le modèle du Salon parisien de la Porte de Versailles, le Salon toulousain du modélisme accueillait une **section jeux de réflexion**, avec jeux de rôle, wargames, et Abalone. Une nouvelle occasion de présenter les jeux de simulation à un public néophyte et susceptible d'être intéressé. La prochaine édition aura lieu les 4 et 5 décembre au parc des Expositions.

L'œuf de Colomb

Depuis que Donjons et Dragons existe (20 ans en 94 !), on utilise des dés à 4 faces dont il faut lire le résultat sur la base. On s'y fait, mais pour les novices et les curieux, il faut à chaque fois expliquer cette méthode de lecture inhabituelle. On s'en lasse... Or voici que dans la nouvelle boite de base de D&D qui sort en français, TSR a inclus le **dé à 4 faces** qui se lit en haut, comme n'importe quel honnête dé à 6, 12 ou 20 faces. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Après l'œuf de Colomb, c'est l'œuf de Dragon...



NOUVELLES DU MONDE

Espagne

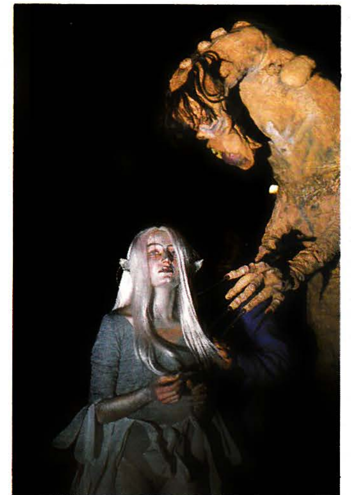
Joc International ajoute à son catalogue déjà copieux de traductions Killer, le jeu de Steve Jackson Games. Nous essaierons de vous trouver une photo de la couv pour le prochain Casus, car elle vaut son pesant de pralines.

Italie

Stratelibri, qui édite le magazine Excalibur, avait assis son activité ludique sur L'appel de Cthulhu, puis les Terres du Milieu, et s'attaque maintenant à Cyberpunk qui sortira en avril. C'est ce qui s'appelle diversifier sa gamme. En dernière minute, cet avis, arrivé trop tard pour le Calendrier :
Gênes, les 27, 28 et 29 mars
Agonistika 92, la grosse manifestation de jeu de Gênes, organisée par l'association Labyrinth, aura lieu à l'Instituto Brignole (Alberto dei Poveri) Piazzale Emanuele Brignole, Genova. Les tarifs d'entrée varient pour un, deux ou trois jours, de 8000 à 15000 lires.

Belgique

Pour la sixième année, la société Palantir organisait **Fantasy World**, axé en 92 sur le centenaire de la naissance de JRR Tolkien. Dans un cadre imposant se côtoyaient démos de jeu, concours de costumes ou de figurines, maquilleurs, illustrateurs, le tout émaillé d'invités surprenants. Ainsi, Dave Prowse, qui avait quitté le masque de Darth Vader, présentait sur son stand des photos et vidéo des passages coupés de Star Wars, mais aussi un ouvrage de son cru : *La Force contre l'arthrite*. Chuck Lambert et ses chevaliers pynnock, connus pour leurs cascades dans le film de Robbe de Herdt *Le Lion des Flandres*, firent revivre une bagarre de taverne ou l'on ne lésinait ni sur le coup de poing ni sur le coup d'épée. Palantir commercialisait un CD original, destiné à renforcer certaines ambiances de jeu, intitulé *Thèmes de batailles*.



Un concours de costumes de très haut niveau.



Des cascadeurs de tous âges pour la bagarre de l'auberge.

Avec près de 2000 visiteurs belges, mais aussi hollandais et anglais, Fantasy World devient un vrai carrefour européen. Au rang des rares représentants francophones, la société G&V Armor Latex, de Bruxelles, présentait ses produits pour le grandeur-nature : des armes en latex mêlant réalisme, esthétique (mais sans les débordements délirants courant sur de telles armes), avec un parti pris de fabrication semi-industrielle qui lui permet de viser les marchés européen et québécois.

Photos et reportage : Eric Gillet

Australie

Mais qu'est-ce qui peut réunir plus de cent personnes, un jour de fête nationale australienne, au City RSL Club alors que tous les autres êtres vivants semblent avoir déserté Canberra pour se réunir autour de barbecues le long des plages ensoleillées de la fin de l'été ? La réponse est simple : des joueurs avides de remporter la première place à la **World DipCon III**, ou le 3e championnat du monde de Diplomacy.
Si l'esprit de compétition qui régna durant les trois jours de tournoi amena les pires trahisons et les plus beaux *backstabs* (coups de poignard dans le dos), l'ambiance restait, en dehors du jeu, digne de la réputation d'hospitalité généralement attribuée aux Australiens. A la fin de la première journée, un barbecue installé sur la terrasse du building du club permettait aux walabies de faire connaissance avec les joueurs venus des quatre coins d'Australie, mais aussi de Nouvelle-Zélande, des États-Unis, de Grande-Bretagne, d'Allemagne et de France. Echanges d'adresses, nouvelles du hobby, comparaison des styles de jeu, repérage des joueurs dangereux « à latter », discussions plus générales sur la marche chaotique de notre planète ; les conversations allaient bon train et l'atmosphère s'avérait, contrairement aux parties jouées, franche et amicale.
L'organisation, dirigée de main de maître par l'ex-champion australien Luke Clutterbuck, fut parfaite, presse, radio et télévision couvrant l'événement, et au bout de 33 parties on détermina les vainqueurs :
1er Steve Gould, d'Adelaïde (Australie), 2e Eric Roche, de Newcastle (Australie), 3e Bruno-André Giraudon, de Paris (France).
Notons aussi les noms de Matt Gibson, élu meilleur diplomate par les 18 adversaires qu'il a hypnotisés, et Bruno-André Giraudon qui réalisa la meilleure performance sur une partie avec une Autriche-Hongrie à 15 centres.
La France, en classant ses deux représentants à la 3e et 12e place (Leï Saarleinen) malgré leur anglais très approximatif (Leï n'a-t-il pas affirmé « I like your vegetables[1] » en admirant le bush australien, provoquant un éclat de rire général), a fait bonne figure, surtout si l'on considère la haute qualité du jeu diplomatique australien caractérisé par une absence surprenante de « larbs » (joueurs faibles) et un style d'une rapacité incroyable. Déjà, en se séparant avec regrets, on parlait de la prochaine World DipCon IV qui aura lieu à Birmingham en 1994 ; un rendez-vous à ne pas manquer pour les joueurs français !

Un diplomate anonyme

1) Traduction : « J'aime vos légumes » au lieu de « J'aime votre végétation » !

Pour les contacter :
— Lider :
c/Mallorca, 339, 3o-2a,
08037 Barcelona.
— Palantir :
Handelstraat, 7,
B 2060 Anvers, tél (19 32 2) 235 45 07.
— G&VArmor Latex :
Olivier Bruneel, 19 32 2 374 63 08.

LETTRES CHOISIES

Michaël Marquant, Wavrans-sur-Ternoise

Je ne cherche nullement à raviver la polémique qui s'est déclenchée sur votre serveur télématique suite à la parution du nouveau jeu de rôle de Croc « Bloodlust », mais il m'est apparu important d'exprimer le dépit profond que j'ai ressenti à la lecture de la tête d'affiche de M. Pierre Rosenthal, concernant le susdit JdR, dans CB 66.

Je me suis toujours efforcé de privilégier le « role-playing » au cours des séances que j'ai maîtrisé parce que je trouvais stupide de briser l'atmosphère, propice au dialogue, d'endiguer le flot de l'imagination par une débauche de violence excessive et stérile qui d'ailleurs exerce une fascination maladive sur certains joueurs, ou de réduire une aventure à une simple recherche de points d'expérience vers la toute-puissance, ce qui conduit de nouveau inévitablement à de sanglants massacres souvent frénétiques et irraisonnés.

Or, Croc qui nous avait déjà offert le formidable « Animonde » qui faisait la part belle à l'ambiance, et récemment le très original « Heavy Metal », qui avait pour lui d'introduire une bouffée d'oxygène dans le monde de la SF par rapport aux jeux cyberpunk dont les éditeurs ont accouché à la chaîne, tombe dans les abîmes de la facilité en nous servant un produit purement et bassement commercial à l'image des extensions parues pour « INS ».

C'est un fait établi qu'« efficacité » et « simplicité » ne riment pas toujours (ni souvent) avec « créativité », mais ici nous avons encore l'exemple d'un jeu de rôle qui tue le rôle, à l'image de la couverture, qui effectivement « ne trompe pas » et du nom qui a pour seul mérite de définir le centre d'intérêt désespérément pauvre qui peut être abordé lors des séances.

C'est-à-dire ni plus ni moins qu'une simple série de plongées vers de sempiternelles tueries par des personnages qui sous couvert de prétexte de la domination des armes exacerbant des sentiments peu avouables pourront se repaître, tels des vautours, de victimes.

D'ailleurs, que peut être l'autre but recherché par des joueurs évoluant dans un monde exclusivement tourné vers la guerre, et dont la quête ultime est la puissance et le pouvoir.

Les talents d'un maître du jeu, aussi bon conteur soit-il, ne peuvent à terme pallier l'absence de matière à jouer d'un jeu creux et vide.

C'est pourquoi, j'ai été choqué par l'enthousiasme du critique vis-à-vis d'un jeu qui me semble voué à une existence courte, soit par un essoufflement progressif ou par le passage à l'âge adulte du public qui regretterait alors cette race de jeux au parfum de mort et de haine où le personnage n'a d'autre raison d'être que la destruction, l'élimination de l'autre, tels « Whog Shrog » ou « Technoguerriers » (on peut toujours rêver).

Il est certain que je n'ai pas lu « Bloodlust » (car le titre et la couverture provoquent déjà chez moi des nausées), mais ce n'est pas faire preuve d'étroitesse de vue que de fonder un réquisitoire sur le thème générique du jeu car il me semble de fait être un simple paravent afin de masquer les bas instincts des joueurs qui pourront s'exprimer librement (« prestige, richesses, sexe, violence, réputation, telle est leur quête », où se situe l'être humain dans tout cela ?).

Qu'espérez-vous en vous enthousiasmant pour cette porte ouverte au grosbillisme par un auteur en vogue (!), vous qui avez si souvent dénoncé cette absurdité ?

Je préfère de loin ma place auprès du veneur et continue ma route à la recherche de l'autre, sans intentions fallacieuses...

PS : « Où ils font un désert, ils disent qu'ils ont donné la paix » Tacite.

Cher Michaël

Permets-moi de te répondre tout d'abord non sur le fond de Bloodlust (ça fait toujours plaisir de lire une lettre bien écrite et correctement argumentée), mais sur le rôle de la critique. Une Tête d'affiche, dans notre magazine, est en fait un « papier » rédigé après la lecture des règles, parfois après une partie (ce qui a été le cas), mais ce n'est pas un banc d'essai détaillé. Son but est d'informer sur le contenu et le ton d'un jeu, afin que le lecteur puisse s'en faire une idée plus précise qu'à la seule vue de la boîte, mais elle est évidemment moins détaillée que le bilan qu'aurait pu en faire le lecteur s'il avait acheté lui-même le jeu. Je pense que, dans ce cas précis, l'opinion que tu t'es forgée après la lecture de l'article correspond à ce que tu aurais pensé du jeu après l'avoir acheté. Si j'ai « abusé » d'un ton enthousiaste et délibérément juvénile, c'est que ce jeu s'adresse sans doute aussi au même public que celui qui achète Stormbringer ou Warhammer, dont les dieux chaotiques ne sont pas bien ragoûtants non plus. Pourquoi un auteur français n'aurait-il pas le droit, pour gagner sa vie, de créer un jeu qui lui fait plaisir et qui n'est pas plus violent que d'autres jeux étrangers ? Ta lettre n'est pas la seule de ce genre, et on nous reproche certaines critiques de Mimétis, Cyberpunk ou Prédateurs. Je dois dire, personnellement, que cela soit pour les livres, le cinéma ou les jeux, je ne suis jamais d'accord avec les critiques qui traitent de sujets que je connais. Le but n'est pas là. Il n'est pas de comparer des expériences ludiques sur un même sujet (il y faudrait des thèses ou au moins des articles de dix pages). Le but de la critique est de donner à l'acheteur potentiel la réponse à la question suivante : ce jeu vaut-il la peine que je l'achète ? Bien sûr, toutes les critiques n'y arrivent pas, il y en a de bonnes et de mauvaises, mais je pense que dans ce cas précis, c'est cet enthousiasme même qui t'a braqué et détourné d'un jeu qui, visiblement n'est pas pour toi (spécieux ? moi ?). Et c'est finalement le but des Têtes d'affiche. Pour les Épreuves du Feu, nous essayons de pousser plus loin l'analyse, mais il est évident que l'idée même d'un jeu varie avec sa pratique. Après sept séances de Bloodlust, je ne vois plus tout à fait le jeu de la même façon qu'au bout de deux. Mais vous lecteurs, seriez-vous prêts à attendre six mois avant de lire une critique qui, sur le fond, ne sera pas vraiment différente ?

Enfin deux réflexions à propos de tes critiques sur Bloodlust. Ce n'est pas parce qu'un thème de jeu est simple qu'il n'y a pas de grandes variations de scénarios à faire. AD&D a plus de 15 ans d'existence avec comme unique but : tuer des monstres pour avoir des trésors pour gagner des points d'expérience ; les investigateurs de L'appel de Cthulhu vont forcément mourir de façon indicible au bout de une ou deux aventures ; il existe plus de quatre cents westerns au cinéma avec moins de douze trames différentes. A propos du public qui vieillit, c'est vrai que ce sont effectivement les jeunes qui achètent ces jeux. Mais peut-on être sûr qu'en vieillissant ils passeront à Animonde ou Hurlements ? Il est plus évident qu'ils arrêteront plutôt de jouer au jeu de rôle (soit dit en passant, sans Bloodlust ou INS/MV, Idéojeux ne pourrait probablement pas distribuer Le jeu de l'Initié).

Enfin, le dénigrement n'est justement pas un genre qui se pratique à tout-va, et ses frontières sont bien floues. Lorsque nous avons écorné Price of Freedom, il nous semblait que jouer son propre rôle pour dénoncer comme collaborateur son prof de math était plus pernicieux que de jouer un ange caricatural ou se prendre pour un guerrier avec une grosse hache. C'est une question de distanciation (mais peut-être avons-nous tort après tout).

Nous avons descendu un jeu où l'on tuait sans merci les communistes (et dont le système de jeu était, par ailleurs, assez bon). Et les Américains ne peuvent même pas envisager de traduire un jeu (INS/MV) où l'on parle de Dieu et du Diable avec cynisme. Ne s'agirait-il que d'un choc des cultures ?

Amicalement,
Pierre Rosenthal

P.S. Pourquoi faut-il toujours que les Français pratiquent l'amalgame ? Pourquoi un auteur « en vogue » est-il toujours « bassement » commercial ? Le succès est-il immoral, la popularité une trahison du « cercle des initiés », le créateur forcément maudit et fauché ? Le côté « la foule ne peut pas avoir raison » est décidément bien étrange à qui se voudrait démocratique. Si vous êtes jaloux, créez vous-même vos jeux de rôle, vos films, vos BD, vos disques ! Vous aurez enfin des produits par des auteurs inconnus et absolument introuvables, que vous pourrez encenser dans les soirées à la mode ou les discussions de bistrot...

Le Barbare
(qui passait justement par là)

CLUBS

FRANCE

■ **Angers** (Maine-et-Loire). Vous ne connaissez pas les jeux de simulation ? Vous êtes un expert confirmé, mais isolé ? Vous voulez vous exercer au paintball ? Alors rejoignez l'association *Les Voies d'Anubis*, en téléphonant au (16) 41.60. 87.61 ou au (16) 41.86.08.42.

■ **Avrillé** (Maine-et-Loire). *Les Gardiens de la Légende* restent dans les mêmes locaux (Ferme de la Chesnaie, allée des Châtaigniers, MJC d'Avrillé) mais changent d'horaires. Désormais ils vous accueillent le vendredi de 20 h à 2 h, le samedi et le dimanche de 14 h à 2 h. On y pratique jeux de rôle, jeux de plateau, grandeur-natures et bientôt paintball. Tél. : Philippe Noyeau au (16) 41.36.03.01.

■ **Brive-la-Gaillarde** (Corrèze). Le club *L'Arche du Rêve* existe depuis plus de six mois et réunit une cohorte de passionnés de jeux de rôle de 16 à 76 ans. Les rencontres ont lieu tous les samedis à partir de 14 h à l'École du Bourg de Saint-Pantaléon-de-Larche. Les jeux pratiqués sont RuneQuest, AdC, Heavy Metal, Bloodlust, Torg, ainsi que les grandeur-natures, les wargames et les jeux de plateau. Rens. : Raphaël Mournat au (16) 55.86.81.44.

■ **Chartres-de-Bretagne** (Ille-et-Vilaine). *Mondes Infinis* est un nouveau club de jeux de rôle où l'on joue à Star Wars, Marvel Super Heroes, INS/MV, La Table ronde, Stormbringer, Cthulhu, James Bond, Hurlements, et bien d'autres ainsi que des jeux de plateau comme Zargos, Civilisation, Illuminati... Rendez-vous tous les samedis à partir de 17 h et les vendredis à partir de 20 h au centre culturel Pôle Sud, 35131 Chartres-de-Bretagne. Siège social, Gilles Barreau au (16) 99.52.84.41 ou Hervé au (16) 99.65.46.94.

■ **Condom** (Gers). Le club *Les nécromanciens démoniaques* revient de l'au-delà où il sommeillait depuis trop longtemps. La magie noire reprend, avec ses sorts préférés : Star Wars, JRTM, Warhammer, AD&D, Blood Bowl, Diplomacy et de nombreux wargames. Pour entrer en contact avec le club, l'incantation est le (16) 62.68.29.93. Vous pouvez également envoyer vos parchemins à leur dangereux manoir situé au 10 rue Jules Ferry, 32100 Condom.

■ **Dijon** (Côte-d'Or). Le club *Kriegspiel* devient une association et s'appelle dorénavant *Kriegspiel Dijon Bourgogne*. On y pratique le wargame avec figurines (reproduction de parties d'ASL à l'échelle 1/72) et divers wargames comme Amirauté, Flight Leader, Blue Max, etc. L'association édite également un bulletin tous les trimestres. Pour plus de renseignements, écrivez à Jérôme Lambreth, 69 rue En Paillery, 21850 Saint-Apollinaire. Tél : (16) 80.70.00.05.

■ **Lathuille** (Haute-Savoie). Bienvenue au nouveau club de jeu de rôle *Arcanes & Archanges* dont le but principal est d'organiser des grandeur-natures à thème médiéval-fantastique sur toute la région des Alpes du Nord. *Arcanes & Archanges*, Stéphane Desse, Le Pré Falquet, 74210

■ **Lyon** (Rhône). Le club des *Elfes de Lugdunum* organise pour les plus de 14 ans des parties de jeux de plateau, tous les premiers et deuxièmes samedis du mois. Pour les 11-14 ans, c'est une initiation au jeu de rôle qui est prévue, tous les premiers samedis du mois. Renseignements au (16) 78.65.05.24 ou écrire à Nicolas Hugary, 62 bd des Castors, 69005 Lyon.

■ **Lyon** (Rhône). Le club jeux de l'INSA, le *CLUJI*, est une association loi 1901 qui compte déjà 45 membres. On y joue principalement aux jeux de rôle et de simulation (wargames, jeux diplomatiques...). Le club organise également de petits tournois internes à l'INSA. Pour tous renseignements : INSA de Lyon, 20 av. Albert Einstein, 69621 Villeurbanne. Tél : (16) 72.43.83.83.

■ **Morlaix** (Finistère). La célèbre *Guilde des Égorgeurs de Trolls* décapite à tours de bras depuis plus de cinq ans, mais certains membres étant tombés sous les coups de griffes, elle cherche à reformer ses rangs. Pratiquant les jeux de rôle (Zone, AD&D2, Cyberpunk, AdC, INS/MV...), les jeux de plateau (SuperGang, Zargos, Diplomacy...) et les wargames (Squad Leader...), elle vous invite à venir jouer tous les week-ends dans son magnifique local au 22, rue Paul Sérurier, 29600 Morlaix. Contact : Arnaud Le Mérour au (16) 99.36.45.52 ou (16) 98.88.07.77.

■ **Nice** (Alpes-Maritimes). Le nouveau club *Jeux, Tu, Il...* pratique tous les jeux sans exception de 10 h à 20 h non-stop, les samedis et dimanches, à Cacel, 114 route de Grenoble, 06000 Nice St-Augustin. Pour tous renseignements, contactez Christophe Boelinger au (16) 93.07. 82.46.

■ **Paris**. Le club de jeu de rôle 100 % AD&D, *L'Épée des Brumes* entre dans sa cinquième année d'existence. Son président, Marc Ferralis, répond à toutes vos questions au (1) 47.34.82.82 ou sa secrétaire Françoise Bétencourt au (1) 43.32.04.13. *L'Épée des Brumes*, M. Ferralis, 57 rue de la Fédération, 75015 Paris.

■ **Saint-Gratien** (Val-d'Oise). Le club *Palantir* accueille chaque samedi, de 14h30 à 23 h, les joueurs venant des départements voisins. On y joue à de nombreux jeux de rôle (Star Wars, JRTM, Palladium, Robotech, Stormbringer et Cyberpunk) ainsi qu'aux jeux de plateau (Formule Dé, Blood Bowl, Full Metal Planète). Palantir, 39 rue d'Argenteuil, groupe scolaire Jean Zay, 95210 Saint-Gratien (à 100 mètres du RER C). Tél. : 48.26. 43.95 (Philippe) ou 34.17.07.26 (Olivier).

■ **Salon-de-Provence** (Bouches-du-Rhône). L'École de l'Air de Salon accouche des *Gnomes de l'Espace*, un club de jeu de rôle et wargame. Pour en savoir plus, écrire à Franck Chatton, EA91, 3e brigade, 13661 Salon-Air.

BELGIQUE

Theux. *La Confrérie du Beholder* se réunit chaque dimanche après-midi, de 13 h à 18 h30 au Floréal, à Theux. Pour tout renseignement, contacter Olivier Hanquet au (19) 087/54.19.40 ou en écrivant au 11, rue Nouveau Monde, 4910 Theux (Belgique).

MONDE

Le *RPGA* ou *Role Playing Gamers Association* est sans doute la première association de joueurs de jeu de rôle dans le monde, avec plus de dix mille membres. Administrée par TSR, elle ne concerne plus uniquement les joueurs d'AD&D ou des autres jeux TSR. Sa plus grosse activité est sans doute l'organisation de la Gen Con qui a lieu tous les ans en été à Milwaukee. Son objectif premier était d'aider les joueurs à se rencontrer, à organiser des manifestations et à échanger des informations. À l'heure actuelle, ce but est toujours d'actualité. Celui qui s'inscrit au *RPGA* reçoit *Polyhedron*, un magazine mensuel de 32 pages (en anglais, comprenant en général un scénario et des aides de jeu pour AD&D, plus des articles sur d'autres jeux), il a accès à une très importante bibliothèque de scénarios, et bénéficie évidemment d'une carte de membre et d'un pin's (si, si !). Aux USA, les membres ont des réductions sur les tarifs de plusieurs sociétés de vente par correspondance. Si, dans un club, plus de cinq joueurs font partie du *RPGA*, le club peut également s'y inscrire et, outre le fait que son adhésion sera publiée dans le magazine, il aura accès aux séances de tests des nouveaux jeux TSR, et participera à des concours interclubs.
Enfin, et c'est l'aspect qui a sans doute pour l'instant freiné l'enthousiasme des joueurs français à l'égard de ce genre d'association : le *RPGA* « officialise » les tournois et fait des classements (en points) des joueurs et des meneurs de jeu (un peu comme le système de notation des joueurs d'échec). À la Gen Con, l'organisation est superbe, les parties très intéressantes, mais on se prend à regretter les trois heures de discussion des directeurs régionaux pour déterminer le système d'attribution des points. Et surtout la suite, quand joueurs et MJ se toisent en comparant leurs totaux respectifs... Est-ce vraiment du jeu de rôle ? Sans doute est-ce nécessaire pour une diffusion vers un plus large public ; après tout on sait que Van Gogh est un meilleur peintre que Delacroix puisque ses toiles ont une cote supérieure de 560 %, et que Wagner est meilleur musicien que Mozart car il a gagné plus d'argent de son vivant... Mais foin du mauvais esprit, si vous désirez rencontrer des joueurs étrangers ou même montrer qu'il existe de nombreuses façons de jouer au jeu de rôle, la meilleure manière est encore de s'inscrire au *RPGA*.
En France, « la » compétition officielle de l'année est *Icône*, organisée à Chambéry par le club *Épées & Sortilèges*, pour l'instant le seul club officiel français, et aura lieu en octobre. Le directeur du *RPGA* pour la France est Vincent Graux, 18 rue Rambuteau, 75003 Paris (ou BAL minitel 3614 Chez*Hefiz) ; le directeur régional pour le Sud-Est est Patrick Bourland, chemin des Bugniards, Le Biollay, 73100 Mouy. L'inscription au RPGA, pour une personne est de 160 F, pour un club de 250 F (la première année, une cotisation gratuite de membre étant offerte).

INITIATIVES

Cherbourg. Création d'une nouvelle maison d'édition spécialisée dans les jeux de rôle, Jeux Tech. Contact: Régis Verdier, Pépinière d'entreprises, avenue Louis Lumière, 50100 Cherbourg.

Lyon. Orc'n Rôle est une nouvelle **émission radiophonique** sur les jeux de simulation, et principalement les jeux de rôle. Elle est diffusée sur *Radio Canut* (102.2) tous les mardis de 20 h à 21 h. Renseignements : Radio Canut, 24 rue du Sgt-Blandau, 69001 Lyon ; ou Xavier au (16) 78.93.35.91.

Région parisienne. L'association *Palantir* et le fanzine *l'Autre Monde* organisent **Le trophée du meilleur fanzine de jeux 92**, avec pour les meilleurs de chaque catégorie (généraliste, humeur, spécialiste, étranger, apparenté) des Plumes d'or, d'argent et de bronze, des lots et une aide pour leur distribution sur toute la France. Pour tous renseignements complémentaires contactez Philippe Boulanger, 6 rue du Commandant Bouchet, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.43.95 ou 3615 Akela, BAL Oracle 2. Inscriptions jusqu'au 20 avril 92, dernière limite, sur le stand de l'association *Palantir* au Salon du jeu de réflexion de la Porte de Versailles.

Paris. *Mercure*, l'association des économistes de Paris 2, organise le **Ier tournoi interfac de Formule Dé** dans les locaux du centre universitaire d'Assas. Le tournoi se déroulera en trois manches. Pour tous renseignements : Mercure, 92 rue d'Assas, 75270 Paris Cedex 06. Contact : Marc Chanlon au (1) 39.11.41.56.

Belgique. *L'ASBL Guilde des Fines Lames* a lancé un concours (non commercial) de scénarios de jeu de rôle, sans référence à un jeu en particulier, prêts à jouer, d'une durée d'environ 5 heures. Les lots totalisent 12000 F (belges). Le concours est prolongé jusqu'au 31 août. Ce club organise également, avec la fédération belge de jeux de stratégie *Ludus*, des championnats permanents sur Full Metal Planète, Zargos, Blood Bowl et Diplomacy. Des classements mensuels sont publiés pour chacun des jeux. Contact : ASBL, GDFL, 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : Philip Torette au 041/63.37.97 (pour les scénarios) ou Damien Jacob au 041/65.69.83 (pour les championnats).

BOUTIQUES

SAINT-QUENTIN (Aisne). Ouverture d'une nouvelle boutique : *New Games 2000*, 12 place Les Oriels, 02100 Saint-Quentin. Tél : (16) 23.64.36.84.

NIMES. La boutique *La Vouivre* est mise en vente. Toutes les personnes intéressées peuvent écrire à la boutique : La Vouivre, Pascal Marrazzi, 7 rue des Marchands, 30000 Nîmes. Merci de ne pas téléphoner.

MONTLUÇON. Du nouveau pour les amateurs de jeux de simulation : une boutique, *Labyrinthe*, ouvre ses portes 62 rue Grande, 03100 Montluçon (tél. en cours).

FEDERATION FRANÇAISE



Dernière ligne droite avant la finale, samedi 18 avril 1992, sur le stand JEUX DESCARTES, au salon des jeux de réflexion à Paris.
Messieurs les joueurs, que vous soyez orcs, elfes, nains ou encore... humains, vous êtes invités à nous transmettre TOUS vos brillants résultats avant le 23 mars prochain impérativement !

En attendant, voici le

CLASSEMENT PROVISOIRE AU 15/02/92

1er Pierrick JAHIER
2e Arnaud BARATTE – **3e** J.F HOEFERLIN
4e Philippe SIGNORET – **5e** Didier PENDARIES
6e Vincent VANGELISTI – **7e** José A-PHOK
8e Nicolas THERENE – **9e** Isabelle NUTZ
10e Olivier PORTEJOIE

EN DIRECT DE L'ARENE !

Plein les yeux ! Plein les oreilles !
Les tournois se suivent à une fréquence effrénée, rassemblant de plus en plus de joueurs venus de tous les coins de France !
Tours, Pontivy, Tournon sur Rhône, Paris ! Autant de villes qui osent accueillir les matchs du Championnat de France, et qui ne le regrettent pas !
Une mention particulière au Challenge Ecole Ingénieurs de Tours, pour son organisation sans faille !

Photo : Francis Webert



EN DIRECT DU STADE !

Jeux Descartes dans la mêlée !
Les REBELS de Marseille, une des équipes qui montent dans le monde du Football Américain, arborent désormais les couleurs de Jeux Descartes durant leurs matchs.
Sport de Démonstration aux Jeux Olympiques de Barcelone 92, le Football Américain est le complément idéal de Blood Bowl, le Football Fantastique !
Les Marseillais l'ont compris, pourquoi pas vous ?

ATTENTION : *Les matchs qui se dérouleront dans le cadre de Tournois Officiels entre le 19 avril et le 31 août 1992 compteront rétroactivement pour le Championnat de France 92/93, qui débutera très officiellement le 1er septembre.*

TOURNOIS OFFICIELS

POITIERS : 14/15 mars
Contact : Thierry Blais, Club Ordalie – Tél. 49 01 06 51 ou 49 55 95 32 tous les jeudis soirs entre 18h et 23h.

ORLEANS : 11/12 avril
Quart et demi-finales du Championnat
Contact : Pierrick Jahier, Au Dé Strié, Tél. 38 54 26 98.

PARIS : 18 avril – FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE 91/92
14h – stand Jeux Descartes – Salon des Jeux de Réflexion Porte de Versailles.

PARIS : 25 avril
2e Trophée de Paris des Grandes Ecoles (tournoi officiel saison 92/93).
Contact : Games ESCP, Franck Marzilli, 79 av. de la république, Paris 11e. Tél. 47 54 94 05.

NEVERS : 28/30 mai
1er Salon des jeux, des jouets et des loisirs (tournoi officiel saison 92/93)
Contact : Stéphane Jesquière, C.L.A.N., Tél. 72 73 27 11.

POUR PARTICIPER AU CHAMPIONNAT : INSCRIVEZ VOUS A LA FEDERATION FRANCAISE !

L'inscription est de 50 F. pour une saison et vous permet de recevoir votre carte de membre, un pin's, un poster, le règlement complet du championnat, de figurer au classement national, etc.
Votre règlement ainsi que vos nom et adresse sont à envoyer à :

FFBB, DESCARTES EDITEUR,
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15.

ZINES



Juste un mot à tous ceux qui écrivent pour savoir comment se lancer dans la rédaction d'un zine : j'essayerai d'en dire un mot dans un prochain numéro, en fonction de la place disponible. Promis.

La Palme d'Or

Slam the Door of West n° 4, 46 p., 25 F, périodicité trimestrielle. Sans conteste un des zines les mieux réalisés du moment, et surtout l'un des plus intéressants. Bref, un chouchou évident, avec tout de même une angoisse : ces deux navrantes pages blanches qui me privent du début du scénario JRTM et d'un bout du matos pour James Bond existent-elles dans tous les numéros, ou bien ai-je reçu un exemplaire maudit ? Mais même comme ça, il y a encore de la lecture, avec Warhammer, Légendes des Mille et Une Nuits, Rolemaster, une critique de Torg... et la BD ! Imperium Ludi, 47 avenue Parmentier, 75011 Paris.

Les sorties du bimestre

L'effet des plumes n° 52 (!), 20 p., prix inconnu, mensuel. Zine du club *L'épée des brumes* (a priori réservé aux membres). Leur démarche parait très intéressante : personnages sur fichier informatisé, univers unique pour tout le monde, beaucoup de *roleplaying*. Les très nombreuses pages de « messages personnels » de PJ à PJ font rêver, même si elles paraissent un peu hermétiques... Marc Ferralis, 57 rue de la Fédération, 75015 Paris.

Griffes et neurones n° 1, 33 p., 10 F, périodicité mystérieuse. Plein de choses en vrac, parmi lesquelles des droïds pour Star Wars, une aide de jeu pour Roi Arthur, une descente en flammes de Fort Boyard, un article sur les pierres précieuses... Un bon début, on attend la suite avec curiosité. 3 impasse du Muguet 03410 Domerat.

Hephaïstos n° 1, 24 p., 10 F, périodicité irrégulière. Un nouvel ordre et un scénario pour Hawkmoon, un article sur HP Lovecraft. Un gag involontaire : la description d'un investigateur-gynécologue-obsédé-sexuel pour L'appel de Cthulhu voisine avec un long article qui s'indigne vertueusement de l'absence de joueuses... et conclut que cela doit avoir un rapport avec le comportement de certains joueurs. A mon avis, c'est bien ça ! Jean-François Pineau, 15 avenue des Pétales, 44300 Nantes.

Il crogiolo di Groddeck, 4 p., gratuit (?), trimestriel. Je ne peux pas vous en dire grand-chose de plus, je ne parle pas italien. Le titre du premier article est *Pourquoi jouer aux jeux de rôles ?*, ça j'en suis sûr, mais ma science s'arrête là. Alkaest Via Paleocapa, Gênes, Italie.

Interface vol.1 n° 3, 56 p., format A5, 50 $, trimestriel. C'est du cyberpunk (et en V.O. en plus !). Par conséquent, je n'y comprends pas grand-chose, mais les copains qui jouent à Cybertruc en pensent le plus grand bien... En vrac, il y est question de l'Antarctique, de matériel nouveau, de drogues, de mercenaires, de véhicules, de la Matrice... Bref tout ce qui fait le charme de ce genre de jeu. Prometheus, 919 Santa Clara Avenue, Alameda, CA. 94501, USA.

Kaotic n° 1, 37 p., 15 F, trimestriel. Nouveau nom et nouveaux objectifs pour *Chaotiquement vôtre*. On y trouve des nouvelles, des critiques de BD et de bouquins... et toujours un peu de jeu de rôle, avec notamment un article sur les anti-héros. 10 rue Auguste Renoir, 91000 Évry.

Nexus n° 1, 42 p., 20 F, périodicité « chaotique-evil ». Des aides de jeu (Cyperpunk notamment), des scénarios (Cyberpunk, aventure années 50, médiéval-fantastique) et des articles (les Runes pour RuneQuest et la magie des Terres du Milieu). Dans l'ensemble, une revue nettement au-dessus de la moyenne des n° 1. Def.Con, 31 rue du Vieux Château, 91560 Crosne.

Parchemin n° 1, 30 p., 20 F, bimestriel. Où l'on parle de grandeur-natures (quelques conseils d'organisation), de Shadowrun (critique), de Cyberpunk (description d'un bar et scénario), de Brocéliande (la forêt site par site) et Star Wars (un scénario). Un bon début... Parchemin-Vannes, 9 rue de l'Ile Huric, parc du Vincin 56000 Vannes.

Les classiques

L'Auberge du Dragon n° 3, 44 p., 20 F, trimestriel. Un sommaire de qualité, avec un scénario et une déesse pour l'Œil Noir, des aides de jeu et un scénario James Bond, le début d'un long roman à suivre et le compte rendu d'un grandeur-nature. Un des zines les plus sympas du bimestre.

Autel 3 étoiles n° 10, 47 p., 10 F, périodicité irrégulière. C'est le moins qu'on puisse dire, vu que le n° 9 remonte à un an et demi. Il contient deux scénarios (L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon), un dossier sur les Divisions de l'Ombre, un article ethnologico-délirant sur les nains et quelques pages de remplissage (l'auteur le reconnaît lui-même). Vu le délai depuis le dernier numéro, un rappel d'adresse s'impose : Guillaume Gourvil, 19 square des Platanes, 78870 Bailly.

Atmosphère n° 2, 49 p., 20 F, trimestriel. Le n° 1 était bien, le n° 2 est encore mieux. En vrac : interview d'Alain Gassner, inspi-musique, infos (sur la Lorraine ludique), aide de jeu sur les armes d'hast, nouvelles, scénarios JRTM et L'appel de Cthulhu 90, BD... J'attends le prochain numéro avec impatience (et, croyez-moi, ce n'est pas le cas de beaucoup de zines !).

Dragon et épée n° 1 (bis ?), 11 p., 15 F, bimestriel. J'en parlais dans le numéro précédent. Eh bien, c'est le même, avec le même scénario pour L'appel de Cthulhu, la même créature pour AD&D... et un scénario pour L'Œil Noir en plus. J'avoue que quelque chose m'échappe dans leur démarche. Je suis curieux de voir le prochain...

Endosmose n° 3, 32 p., 16 F, bimestriel. Ce numéro s'articule autour d'un long scénario-nouvelle (ou nouvelle-scénario ?) pour Rêve de Dragon, et propose également quelques critiques de livres et une nouvelle. A l'exception des illustrations hideuses, il n'y a pas de critiques à formuler...

Les Lansquenets n° 16, 22 p., 100 F/an (pour 5 numéros). Comme toujours, un ensemble de qualité et agréable à lire. A côté des inspis-BD et bouquins, et des « chroniques de mondes », j'ai particulièrement apprécié la mini aide de jeu sur les mesures anglo-saxonnes.

La lettre de la Guilde de Bretagne n° 22, 1 p., prix inconnu. Nouvelles de la Bretagne ludique, activités des clubs, congrès, grandeur-natures, et ainsi de suite. Précieux, voire indispensable pour les joueurs bretons.

Le monde d'Algernon n° 2, 7 p., 6 F (+ 6,20 F de frais de port). La suite de la description d'un monde pour Rolemaster. Cette fois, nous avons un « temple noir » et une aide de jeu sur la cueillette des herbes magiques.

Orichalque n° 4, 19 p., 20 F. Scénario, aide de jeu et monstre pour AD&D, selon leur bonne vieille formule. Mention spéciale à l'aide de jeu sur le volume de l'or et des pierres précieuses. J'ai été content d'apprendre que leur logo était en gothique, je n'aurai pas deviné tout seul...

Tinkle Bavard n° 13, 29 p., 4 FS/16 FF/95 FB bimestriel. Les Tinkle se suivent et se ressemblent : ils sont tous très bons ! Au menu cette fois aides de jeu et scénarios Animonde, Tigres Volants (voir Têtes d'affiche), Rêve de Dragon...

Les autres zines

Chroniques de l'HyperMonde n° 5. Essentiellement un catalogue d'adresses de distributeurs de logiciels, d'instituts de recherches et de livres destinés à cerner « l'HyperMonde ». Casus Belli y voisine avec le centre de recherches de la NASA... 24 avenue du Général De Gaulle, 78600 Maisons-Laffitte.

Dangereuses visions n° 41, 35 p., prix inconnu. Pour les amateurs de comics...

La lettre de Baker Street n° 13 et **666** n° 11. Doucement les gars, je n'arrive plus à suivre ! Les gens de Mag Publications ne cessent jamais de me surprendre : comment font-ils pour sortir autant de choses en si peu de temps ? La lettre... est aussi sympa que d'habitude ; 666 est un spécial BD, avec quelques nouvelles et critiques. Ils assurent aussi une émission de radio consacrée au fantastique, tous les mardis de 21 h à 22 h 30, sur Radio-Dijon-Campus, 92.2 MHz. Fin de la page de publicité clandestine...

PdF, 14 p., format A5, prix et périodicité inconnus. A mi-chemin entre le zine et le catalogue publicitaire, parle de Présence du Futur et de Présence du Fantastique, de leurs prochaines sorties, et livre quelques infos intéressantes (le 10e *Prince d'Ambre* : novembre prochain !).

Tristan Lhomme

Créez votre serveur !

Il aura fallu deux ans de labeur secret pour réaliser la nouvelle rubrique « Passion » que nous vous proposons ce mois-ci. De quoi s'agit-il ? Ni plus ni moins que la possibilité de créer votre propre service télématique...

Le pourquoi du comment

Aucun service « institutionnel » ne saurait satisfaire tous ses connectés. Chacun à ses propres goûts et centres d'intérêt, que les autres ne partagent pas forcément. Depuis maintenant près de quatre ans, nous avons toujours essayé de vous satisfaire « au mieux », mais la perfection n'est qu'un idéal inaccessible... Alors, nous avons eu cette idée folle : donner le moyen à tous ceux qui le désirent de gérer et d'animer un service télématique entièrement consacré à leurs passions personnelles. Il a fallu des centaines d'heures de travail pour concrétiser un concept aussi révolutionnaire. Heureusement, nos efforts ont fini par porter leurs fruits. A partir de maintenant, 3615 CASUS va avoir des dizaines de « petits frères »...

A qui s'adresse la rubrique Passion

Vous avez une passion ? Vous avez envie de la cultiver et de la partager ? Alors, la rubrique Passion est pour vous ! Que vous habitiez un village perdu au fin fond de l'Ardèche, ou que vous soyez le président d'une grande association de la capitale, vous pouvez disposer d'un vrai service télématique afin de vous faire connaître et partager vos expériences.

Les services proposés

Mais au fait, un service télématique, c'est quoi ? A la base, on retrouve souvent les mêmes composants : boîtes aux lettres, messagerie directe, pages d'information, petites annonces, éditorial et murs. Eh bien, c'est exactement ce que proposent les services de la rubrique Passion ! Seule petite différence... c'est *VOUS* – et vous seul – qui contrôlez toutes ces rubriques. Comme les professionnels de la télématique, vous avez un code « gestionnaire » en 3614 qui vous permet de venir aussi souvent que vous le désirez pour animer votre « univers » privé.
Tous les connectés de 3615 CASUS peuvent accéder facilement à votre service en entrant dans la rubrique Passion et en tapant un simple mot clé.

Comment créer un service

Une fois que vous êtes sur 3615 CASUS, tapez le code de la rubrique Passion. Vous vous retrouverez alors devant un sommaire à quatre « choix » (annuaire des services, hit-parade des services, concours et création). Tapez 4 + Envoi. Vous allez devoir procéder en 10 étapes pour créer votre service :
1) Donnez un nom à votre service (ex : CASUS CLUB). Vous devez également choisir un pseudonyme et un mot de passe qui vous permettront de revenir ensuite en 3614 pour gérer votre création.
2) Présentez votre service en dix lignes : buts, sujet, intérêt, etc. Il n'est pas question de créer n'importe quoi, vous devez avoir un projet intéressant à proposer aux autres connectés.
3) Choisissez un mot clé et des mots thèmes : pour que les autres connectés puissent accéder plus rapidement à votre service, vous devez lui attribuer un mot clé (ex : BIP), qu'il suffira de taper pour arriver instantanément dans votre domaine. Vous devez aussi « résumer » votre service en trois mots essentiels (ex : aventure, horreur, etc.) qui permettront de réaliser un classement par thèmes dans notre annuaire.
4) Rédigez un « flash » : c'est le petit texte qui accueillera vos connectés quand ils entreront sur votre service (ex : le sommaire de 3615 CASUS).
5) Nommez vos rubriques : vous disposez d'un éditorial, d'une messagerie, de boîtes aux lettres, de petites annonces et de Murs. Rien ne vous empêche d'utiliser l'expression *Bonnes affaires* pour désigner vos petites annonces...
6) Révisez le sommaire : vous pouvez maintenant voir à quoi ressemblera le sommaire de votre service. A vous de juger s'il faut modifier quelque chose.
7) Rédigez des pages d'information : ces pages vous permettront de partager votre passion avec vos connectés, exactement comme si vous étiez le rédacteur de votre propre journal télématique.
8) Créez trois « bandeaux publicitaires » : ces bandeaux apparaîtront dans tous les services de la rubrique Passion et permettront de vous faire connaître.
9) Saisie de vos coordonnées : si vous voulez animer un service grand public, il est indispensable que nous vous connaissions !
10) Demandez le feu vert : tapez O + Envoi pour demander que votre service soit « mis en ligne ». Ce sera chose faite en moins de 48 heures. Vous pourrez alors y accéder, grâce à votre pseudonyme gestionnaire, en passant par le 3614.

Faire vivre un service

Ce n'est pas tout d'avoir son service, encore faut-il le faire vivre ! Il vous incombe d'abord de faire connaître votre création par tous les moyens à votre disposition. Avec un peu d'astuce, vous pouvez organiser une véritable campagne publicitaire en utilisant 3615 CASUS, les autres services de la rubrique Passion, des fanzines, etc.
Vous devez aussi donner une raison d'être à votre service. Pour cela, vous devez faire parler votre passion et votre talent. Venez régulièrement lire les messages laissés par vos connectés, proposez des scoops, des conseils, des articles, etc.
Votre succès dépendra en grande partie du bouche à oreille. Vos connectés satisfaits en feront venir d'autres et, progressivement, vous serez de plus en plus connu. Il n'est d'ailleurs pas impossible, qu'un jour, votre service se détache de 3615 CASUS pour voler de ses propres ailes... qui sait ?

Quels thèmes ?

Avec la rubrique Passion vous pouvez créer un service sur n'importe quel thème, que ce soit sur votre jeu préféré (pourquoi pas un service Cyberpunk ?), sur votre sport favori (ex : rollerskate) ou votre maître à penser (ex : Marguerite Duras). Evidemment, il y a certains principes à respecter. Seront impitoyablement détruits, les services qui :
— sont contraires aux bonnes mœurs (il y a assez de messageries roses, merci) ;
— se caractérisent par une vulgarité inutile ou se complaisent dans la diffamation ;
— ne « vivent » pas (s'il n'y a pas de connectés, ni d'activité sur votre service).
Un bon conseil : avant de vous lancer dans la création d'un service, allez visiter ceux qui existent déjà et essayez de mettre sur pied un projet viable. Dans les prochains numéros, nous vous donnerons des conseils afin que vous puissiez tirer le meilleur parti de la rubrique Passion. En attendant, sachez collaborer avec les autres créateurs de services. En vous entraidant et en partageant des informations, vous serez plus efficaces !

Jeux super primés (BIG + Envoi)

Nous avons adjoint à 3615 CASUS une nouvelle rubrique qui est spécialement destinée à ceux qui aiment les concours et les lots. La rubrique BIG propose en effet une multitude de jeux (quizz, poker, etc.) qui permettent d'acquérir des « points ». Quand vous avez accumulé suffisamment de points, vous pouvez aussitôt les échanger contre des lots qui vont de la chaîne hi-fi à la voiture, en passant par le magnétoscope, etc.
Il faut savoir que vous pouvez jouer par équipe et « donner » des points en utilisant les BAL de cette rubrique. Un exemple ? Robert a 600 points, alors que Jules en a 200. Si Robert veut obtenir un lot à 800 points, il peut très bien s'arranger avec Jules pour que celui-ci lui donne sa part par l'intermédiaire de sa BAL. Explorez cette rubrique, elle a bien des secrets à vous révéler encore...

Échos des Murs

Courant janvier, nous avons eu droit sur le mur Jeu de rôle (JdR) à un très intéressant débat consacré aux qualités qui doivent être celles d'un maître de jeu. Certaines idées émises auraient vraiment mérité d'être reproduites ici. Pour des raisons de place, j'ai malheureusement dû me limiter à une seule lettre. Voici donc un système permettant de juger de la qualité d'un maître de jeu. Il n'est bien sûr pas parfait, mais il est ingénieux...

« Qu'est-ce qui fait un bon maître de jeu ? Personnellement, j'utilise un système d'évaluation baptisé ABCCD : A = Ambiance, B = Bonne foi, C = Connaissance des règles, C = Connaissance du scénario, D = Disponibilité. En fin de partie, je demande à mes joueurs de m'attribuer une note dans chacun de ces domaines.
— L'ambiance : un bon MJ doit savoir créer une ambiance propice au jeu (merveilleux pour JRTM, terreur pour AdC, etc.). Mais les joueurs ont aussi leur part de responsabilité dans ce domaine.
— La bonne foi : plus complexe. En fait, tout dépend du jeu. Dans MERP et certains jeux « réalistes », les joueurs n'ont pas à être manipulés. Le MJ doit laisser les personnages décider librement. Par contre, dans les jeux « d'horreur fantastique » comme l'AdC, les joueurs peuvent très bien être manipulés. Encore faut-il que le MJ agisse dans l'intérêt de la partie.
— La connaissance des règles : en plus de connaître les règles, le MJ doit être capable de résoudre une situation inédite, même si elle n'est pas prévue par le jeu.
— La connaissance du scénario : à partir d'un scénario, un MJ peut parfois se permettre d'improviser en laissant toute initiative à ses personnages (très difficile) ou en leur permettant de choisir entre plusieurs solutions pour un même problème. Cela n'est possible qu'en connaissant vraiment « bien » l'aventure que l'on fait jouer.
— La disponibilité : le bon MJ doit s'organiser afin de pouvoir passer rapidement d'un groupe à l'autre quand les joueurs se séparent ou entreprennent des tâches différentes.
Je crois que je vais ajouter un « C » à mon système d'évaluation : C pour Connaissance du monde et Connaissance du background. Je dois dire que la connaissance du monde me paraît si naturelle que je n'y fais pas attention outre mesure. Je maîtrise notamment JRTM, l'AdC, Stormbringer et Hawkmoon, tous tirés d'œuvres d'écrivains bien connus. J'ai lu tous les romans ou nouvelles de ces auteurs, donc je conserve en permanence, et bien vivants, leurs mondes respectifs. D'où improvisation plus facile et maîtrise plus colorée du jeu... »
Argeleb II d'Arthedain, maître de jeu